AN1x

MODE D'EMPLOI

CONTROL SYNTHESIZER
ANALOG PHYSICAL MODELING



- VCO, VCF, and VCA control
- 8 assignable real-time Control knobs
- Assignable X-Z ribbon and other controllers
- 2 sound "Scenes" per voice with Scene morphing
- Split, Dual or Unison play at the touch of a button
- Control Matrix makes any type of control possible
- Free EG provides automatic "hand drawn" parameter changes
- Arpeggiator & Step Sequencer with separate MIDI channel transmit
- 3 programmable multi-effects plus 3-band stereo EQ

YAMAHA

SOMMAIRE

PRECAUTIONS D'USAGE...4

INTRODUCTION

Comment utiliser ce mode d'emploi...........................5
Caractéristiques principales.......................................5
Le AN1x d'un seul coup d'œil....................................6
La genèse d'un classique moderne 8
Ce qu'est une voix 9
Structure de la mémoire de l'AN1x...........................9

SYNTHESE PAR MODELISATION PHYSIQUE ANALOGIQUE

Le générateur de sons de l'AN1x 10

POUR COMMENCER

Exemples de systèmes 12
Mise sous tension 13
Reproduction des morceaux de Démo 13
Fonctionnement de base 14
Modes de fonctionnement de l'AN1x 14
Sélection des voix 14
Utilisation des contrôleurs 15
Boutons de contrôle du son et groupes de paramètres 16
Présentation rapide de l'AN1x 17
Exploration des voix programmées en usine......................17
Sélection d'une SCENE et "morphing" des deux SCENES ..19
Mémoires SCENE 19
Fonction de contrôle de SCENE 20
Fonction de sauvegarde de SCENE 21
Fonction de chargement de SCENE 22
Fonction d'échange de SCENE..22
Sélection des modes LAYER 22
Modes LAYER 22
Reproduction de portamento...................................24
Activation et désactivation du PORTAMENTO 24
Réglage de la durée du Portamento 25
Sélection des modes Portamento......................................25
Sélection des groupes de paramètres 25
Utilisation des boutons de contrôle du son 26
Assignation des paramètres aux boutons 27
Utilisation de la matrice de contrôle 28
Edition des voix 29
Procédure d'édition d'une voix 29
Création de voix originales 30
Opération de sauvegarde (STORE) 33
Activation et désactivation des fonctions ARPEGGIO/SEQ..33
Utilisation de la fonction Arpège 33
Activation/désactivation de la fonction Arpège 33
Fonction de tenue des accords arpégés............................34
Types de motif arpégé 34
Sous-division Arpège 34
Reproduction d'accords arpégés.....................................35
Sortie MIDI des accords arpégés 37
Utilisation du séquenceur pas à pas 37
Activation/désactivation du séquenceur pas à pas 38
Fonction de tenue du séquenceur pas à pas......................38
Banques de motifs Voix et de motifs utilisateur 39
Reproduction des motifs du séquenceur pas à pas 40
Edition du séquenceur pas à pas 44
Sortie MIDI du séquenceur pas à pas 46
Utilisation de la fonction Free EG.............................47
Paramètres Free EG 47
Utilisation des fonctions de contrôle 49
Contrôle en temps réel...49
Fonction de contrôle utilitaire 50
Matrice de contrôle..51

GUIDE DE REFERENCE

Voice Select (Sélection de voix)...52
Knob Edit (Bouton de contrôle) 53
Paramètres de bouton 54
PEG/LFO (Générateur d'enveloppe de ton/Oscillateur basse fréquence) ..54
SYNC/FM (Synchronisation/Modulation de fréquence) 58
VCO1 (Oscillateur commandé en tension) 61
VCO2 (Oscillateur commandé en tension) 63
VCF (Filtre commandé en tension) 64
MIX/VCF (Mélangeur/Filtre commandé en tension)..........................66
VCA (Amplificateur commandé en tension) 68
ASSIGN (Assignation) 70
Edition des paramètres 71
Procédure d'édition 71
Paramètres éditables 72
VOICE SCENE SETUP 72
VOICE COMMON (Commun Voix) 77
VOICE FREE EG 81
VOICE ARPEGGIO/SEQ (ARPEGE/SEQUENCEUR VOIX) 85
SEQ EDIT/SETUP (Edition/Reglage Séquenceur) 89
UTILITY SETUP (menu utilitaire) 92
Voice Recall (Rappel de voix)..96
Voice Initialize (Réinitialisation des voix)............................97
STORE (Mode sauvegarde) 98
Voice Store (Sauvegarde de voix)..98
Scene Store (Sauvegarde d'une SCENE) 99
Réglages d'usine..100

ANNEXE

Exemples de création de voix 101
A propos de la norme MIDI....................................109
Messages d'erreur 112
Guide de dépannage 113
Tableau vierge 114
Spécifications 116
Index 117

PRECAUTIONS D'USAGE

PRIERE DE LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE PROCEDER A TOUTE MANIPULATION

* Ranger soigneusement ce livret de mises en garde pour pouvoir le consulter dans la suite.

⚠ ATTENTION

Toujours observer les précautions élémentaires énumérées ci-après pour éviter de graves blessures, voire la mort, causées par l'électrocution, les courts-circuits, dégâts, incendie et autres accidents. La liste des précautions données ci-dessous n'est pas exhaustive.

- Ne pas ouvrir l'instrument, ni tenter d'en démonter les éléments internes, ou de les modifier de quelque façon que ce soit. Aucun des éléments internes de l'instrument ne prévoit d'intervention de l'utilisateur. Si l'instrument donne des signes de mauvais fonctionnement, le mettre imédiatement hors tension et le donner à réviser au technicien Yamaha.
- Eviter de laisser l'instrument sous la pluie, de l'utiliser près de l'eau, dans l'humidité ou lorsqu'il est mouillé. Ne pas y déposer des récipients contenant des liquides qui risquent de s'épancher dans ses ouvertures.
- ISi le cordon de l'adaptateur CA s'effiloche ou est endomagé ou si l'on constate une brusque perte de son en cours d'interprétation, ou encore si l'on décèle une odeur insolite, voire de la fumée, couper immédiatement l'interrupteur principal, retirer la fiche de la prise et donner l'instrument à réviser par un technicien Yamaha.
- Utiliser seulement l'adaptateur spécifié (PA-3B ou équivalent, recommandé par yamaha). L'emploi d'un mauvais adaptateur risque d'endommager l'instrument ou de le surchauffer.
- Toujours retirer la prise de la prise du secteur avant de procéder au nettoyage de l'instrument. Ne jamais toucher une prise électrique avec les mains mouillées.
- Vérifier périodiquement et nettoyer la prise électrique d'alimentation.

⚠ PRECAUTION

Toujours observer les précautions élémentaires ci-dessous pour éviter à soi-même et à son entourage des blessures corporelles, de détériorer l'instrument ou le matériel avoisinant. La liste de ces précautions n'est pas exhaustive.

- Ne pas laisser l'adaptateur CA d'alimentation à proximité des sources de chaleur, telles que radiateurs et appareils chauffants. Eviter de tordre et plier excessivement le cordon, ou de l'endommager de façon générale, également de placer dessus des objets pesants, ou de le laisser traîner là où l'on marchera dessus ou se prendra le pied dedans; ne pas y déposer d'autres câbles enroulés.
- Toujours saisir la elle-même, et non le câble, pour retirer la fiche de la prise d'alimentation.
- Ne pas utiliser de connecteur multiple pour brancher l'instrument sur une prise électrique du secteur. Cela risque d'affecter la qualité du son, ou éventuellement de faire chauffer la prise.
- Retirer l'adaptateur de la prise secteur lorsqu'on n'utilisera pas l'instrument pendant un certain temps, ou pendant les orages.
- Avant de raccorder l'instrument à d'autres éléments électroniques, mettre ces derniers hors tension. Et avant de mettre sous/hors tension tous les éléments, toujours ramener le volume au minimum.
- Ne pas abandonner l'instrument dans un milieu trop poussiéreux, ou un local soumis à des vibrations. Eviter également les froids et chaleurs extrêmes (exposition directe au soleil, près d'un chauffage, ou dans une voiture à midi) qui risquent de déformer le panneau ou d'endommager les éléments internes.
- Ne pas utiliser l'instrument à proximité d'autres appareils électriques tels que télévisions, radios ou haut-parleurs, ce qui risque de provoquer des interférences qui dégraderont le bon fonctionnement des autres appareils.
- Ne pas installer l'instrument dans une position instable où il risquerait de se renverser.
- Débrancher tous les câbles connectés, y compris celui de l'adaptateur, avant de déplacer l'instrument.
- Utiliser un linge doux et sec pour le nettoyage de l'instrument. Ne jamais utiliser de diluants de peinture, dissolvants, produits de nettoyage, ou tampons nettoyeurs à imprégnations chimiques. Ne pas déposer non plus d'objets de plastique ou de vinyle sur l'instrument, ce qui risque de décolorer le panneau ou le clavier.
- Ne pas s'appuyer sur l'instrument, ni y déposer des objets pesants. Ne pas manipuler trop brutalement les boutons, commutateurs et connecteurs.
- Ne pas jouer trop longtemps sur l'instrument à des volumes trop élevés, ce qui risque d'endommager durablement l'ouïe. Si l'on constate une baisse de l'acuité auditive ou des sifflements d'oreille, consulter un médecin sans tarder.

■REMPLACEMENT DE LA PILE AUXILIAIRE

- Cet instrument renferme un pile interne non rechargeable alimentant la mémoire permanente des données internes lorsque l'appareil est hors tension. Le message "Battery Low" apparaissant sur l'écran avertira de la nécessité de remplacer cette pile. Lorsque cela se produit, sauvegarder immédiatement les données enregistrées sur un support externe (en utilisant un dispositif externe tel que le Yamaha MIDI Data Filer MDF2 à disquette), et s'adresser à un technicien Yamaha pour remplacer la pile auxiliaire.
- Ne pas tenter de remplacer soi-même la pile auxiliaire, ce qui pourrait exposer à des accidents. Toujours recourir aux services d'un technicien qualifié Yamaha pour le remplacement de la pile auxiliare.
- Ne jamais laisser traîner la pile auxiliaire à portée de l'enfant qui risque de l'avaler. Si cela se produisait, voir immédiatement le médecin.

■SAUVEGARDE DES DONNÉES UTILISATEUR

- Sauvegarder toutes les données sur un organe externe, tel que le Yamaha MIDI Data Filer MDF2 (fichier de banque de données), si l'on veut s'épargner une perte irréparable de données précieuses en cas de panne ou d'erreur de manipulation.

Yamaha n'est pas responsable des détériorations causées par une utilisation impropre de l'instrument, ou par des modifications apportées par l'utilisateur, pas plus qu'il ne peut couvrir les données perdues ou détruites.

Toujours laisser l'appareil hors tension lorsqu'il est inutilisé.

Les écran à cristaux liquides et schémas de ce mode d'emploi sont donnés à des fins éducatives et ils peuvent être différents de ceux de l'instrument.

INTRODUCTION

Félicitations et merci pour avoir fait l'acquisition de cet instrument Yamaha ! Vous voilà à présent le fier propriétaire d'un synthétiseur de contrôle AN1x, un clavier MIDI numérique hautement professionnel vous offrant un son d'une grande puissance et une abondante diversité de fonctions de contrôle en temps réel.
L'AN1x est un instrument de musique moderne capable de produire fidèlement les sonorités chaudes, pleines et dynamiques des légendaires synthétiseurs analogiques - avec les mêmes oscillateurs, filtres et autres éléments de création de sons dont vous avez l'habitude, avec aussi un mode d'utilisation intuitif et "au toucher" - et avec en plus toute la sophistication que vous êtes en droit d'attendre d'un synthétiseur numérique professionnel.

Comment utiliser ce mode d'emploi

Ce mode d'emploi a été préparé pour vous donner tous les éléments de base qui vous permettront d'utiliser le synthétiseur de contrôle AN1x au maximum de ses performances. Il comprend les parties suivantes :

INTRODUCTION- Vous y trouverez un survol des principales caractéristiques de l'AN1x et la description de toutes les commandes des faces avant et arrière. Vous trouverez également des informations relatives à la structure de la mémoire de l'AN1x. Nous vous conseillons de lire attentivement la section INTRODUCTION avant d'utiliser l'instrument afin de vous familiariser avec toutes les fonctions et possibilités offertes par l'AN1x.

SYNTHESE PAR MODELISATION PHYSIQUE ANALOGIQUE- Vous y trouverez une brève description du concept de base de la technologie de génération des sons, de même que la définition des termes utilisés et des schémas illustrant le cheminement des signaux. Ces derniers vous donneront une idée de ce qui se passe à l'intérieur de l'instrument lorsque vous manipulez les boutons et modifiez les paramètres.

POUR COMMENCER- Ce chapitre vous décrit comment installer l'AN1x et vous permet de vous familiariser rapidement avec ses principales fonctions et modes d'utilisation. Nous vous conseillons de lire le chapitre POUR COMMENCER avec l'AN1x devant vous et d'essayer chacune de ses fonctions au fur et à mesure de votre lecture pour vous familiariser avec le fonctionnement de l'AN1x.

GUIDE DE REFERENCE- Vous y trouverez une explication détaillée de toutes les fonctions de l'AN1x. Cette section est en fait un dictionnaire auquel vous pouvez vous reporter à tout moment lorsque vous avez besoin de précisions sur une fonction donnée de l'instrument.

ANNEXE- Vous y trouverez diverses listes et des informations spécifiques se rapportant à MIDI, au dépannage et autres.

Un livre “Liste de données” séparé procure des listes et autres informations sur les voix, Type Arpège, Type d’effet, etc.

Caractéristiques principales

Le synthétiseur de contrôle AN1x est un clavier professionnel, d'une conception tout à fait nouvelle qui vous offre une extraordinaire souplesse de création et de performance. Vous trouverez ci-dessous une brève description de ces principales fonctions.

Synthèse par modélisation physique analogique
L'AN1x produit des sons de synthèse d'une qualité étonnante un peu de la même manière que les synthétiseurs analogiques traditionnels, qui utilisent des filtres et oscillateurs commandés en tension, des oscillateurs basses fréquences, des modulateurs toroïdaux et des amplificateurs commandés en tension, mais avec en plus le bénéfice de multiples effets numériques, des commandes MIDI et de bien d'autres avantages.

128 voix et polyphonie maximale de 10 notes
L'AN1x vous offre un choix impressionnant de 128 voix préprogrammées et prêtes à jouer. Vous pouvez éditer chacune de ces voix et sauvegarder vos propres voix. La polyphonie de dix notes vous offre une grande souplesse d'exécution, avec notamment les modes SINGLE, DUAL et SPLIT.

Une interface intuitive, avec édition de voix "manuelle" et de nombreux contrôleurs en temps réel assignables
Les huit boutons de contrôle du son de l'AN1x et la matrice d'édition de la face avant vous donnent un accès direct et immédiat à de nombreux paramètres au fur et à mesure de l'exécution. Tous les contrôleurs sont assignables, y compris les molettes [PITCH] et [MODULATION], diverses pédales, et le contrôleur [RIBBON] qui permet le contrôle par glissement horizontal (X) et pression (Z) du filtre, LFO, retard et autres. La fonction Matrice de Contrôle permet de facilement assigner jusqu'à 16 jeux de contrôleurs "source" (MW, FC, Key Touch, etc.) à des paramètres de destination (VCA, Filtre, LFO, etc.) pour chaque SCENE, ces assignations pouvant être sauvegardées en tant que données de voix pour chaque voix.

2 mémoires SCENE pour chaque voix, avec morphing en temps réel des deux scènes
Chaque voix comprend deux SCENES, qui sont de simples "instantanés" de la position des boutons de contrôle du son, et que vous pouvez sélectionner en appuyant sur une touche [SCENE]. Ceci vous permet de disposer de deux sonorités distinctes pour chaque voix que vous pouvez rappeler à tout moment en cours d'exécution. Vous pouvez appuyer sur les deux touches [SCENE]pour activer la fonction de "contrôle de SCENE" et utiliser la molette [MODULATION] (ou appuyer sur une pédale ou utiliser un contrôleur en continu) pour effectuer un "morphing" ou fondu enchaîné des sonorités SCENE 1 et SCENE 2 en cours d'exécution.

Six types de Layer pour chaque voix
Les modes LAYER SINGLE, UNISON, DUAL, DUAL UNISON, SPLIT et SPLIT UNISON vous offrent de nombreuses possibilités de contrôle sur la façon dont les SCENES seront exécutées l'une par rapport à l'autre pour chacune des voix.

Une fonction Arpège, avec 30 motifs et diverses options d'exécution et sortie de données MIDI
La fonction Arpège vous permet d'exécuter de parfaits accords arpégés en appuyant sur une seule touche. La fonction Arpège vous permet d'exécuter une ou les deux SCENES, ou d'exécuter une SCENE à gauche du point de partage et l'autre normalement à droite. Vous disposez d'une grande variété de motifs arpégés, tels que Montée, Baisse et Montée&Baisse sur une ou plusieurs octaves, plus divers motifs spéciaux, tels que Techno, Dance House, Random, et autres. Les données des motifs arpégés peuvent être transmises via MIDI sur un canal MIDI indépendant.

Un "Séquenceur pas à pas" simple à utiliser/éditer, avec 128 motifs de voix et 128 motifs utilisateur
Le Séquenceur pas à pas permet la création simple et rapide de motifs bouclés extrêmement sophistiqués que vous pouvez activer de différentes manières à partir du clavier. Tous les événements de pas individuels (Note, Vélocité, Temps de réponse et Changement de commande) sont accessibles et peuvent être édités à l'aide d'un bouton de contrôle du son spécifique, et ce, pour un maximum de 16 pas. Le séquenceur pas à pas vous offre plusieurs options commodes de reproduction et d'édition, dont un "Effet Exécution" qui vous donne un contrôle complet sur le "feeling" de votre séquence. Les données d'événements de motifs peuvent être transmises via MIDI sur un canal MIDI indépendant.

Une fonction "Free EG" à 4 pistes enregistre et reproduit en temps réel les changements de position de bouton pour un maximum de quatre paramètres différents.
La fonction Free EG à 4 pistes vous permet d'enregistrer en temps réel les changements de position des boutons de contrôle du son, ce qui permet le contrôle automatique dans le temps du filtre, de la résonance, du LFO et de nombreux autres paramètres, et la reproduction automatique en jouant simplement une voix. Vous pouvez contrôler indépendamment jusqu'à quatre paramètres, chacun étant enregistré sur une piste Free EG. Cette fonction vous conviendra à merveille lorsqu'il vous arrive de souhaiter avoir plusieurs mains. La fonction Free EG vous permet de construire des voix extrêmement complexes d'une très grande originalité.

Des effets multiples programmables et un égaliseur à 3 bandes pour chaque voix
L'AN1x vous offre trois types d'effets multiples programmables plus un égaliseur intégrés à l'architecture de la voix, ce qui vous permet de personnaliser la configuration des effets pour chaque voix. Vous disposez de 8 effets Reverb, 5 effets Delay, 14 effets Variation (qui comprennent les effets Chorus, Auto Pan, Changement de hauteur, Compresseur, Distorsion, etc.) et d'un égaliseur stéréo à 3 bandes. Une fonction de mise en dérivation des effets vous permet de désactiver tous les effets ou un effet spécifique par simple pression d'une touche.

Face avant

Le AN1x d'un

Touches [SCENE]

Chacune des 128 voix de l'AN1x dispose de deux mémoires "SCENE", qui sont accessibles à tout moment par simple pression de la touche [SCENE 1] ou [SCENE 2]. Chaque scène peut avoir son propre son distinct. Le fait d'appuyer en même temps sur les deux touches [SCENE] active la fonction de contrôle de SCENE qui vous permet d'effectuer un "morphing" ou fondu enchaîné et en temps réel des deux SCENES en utilisant la molette [MODULATION], une pédale de contrôle assignable, ou tout autre contrôleur en continu.

Bouton [VOLUME]

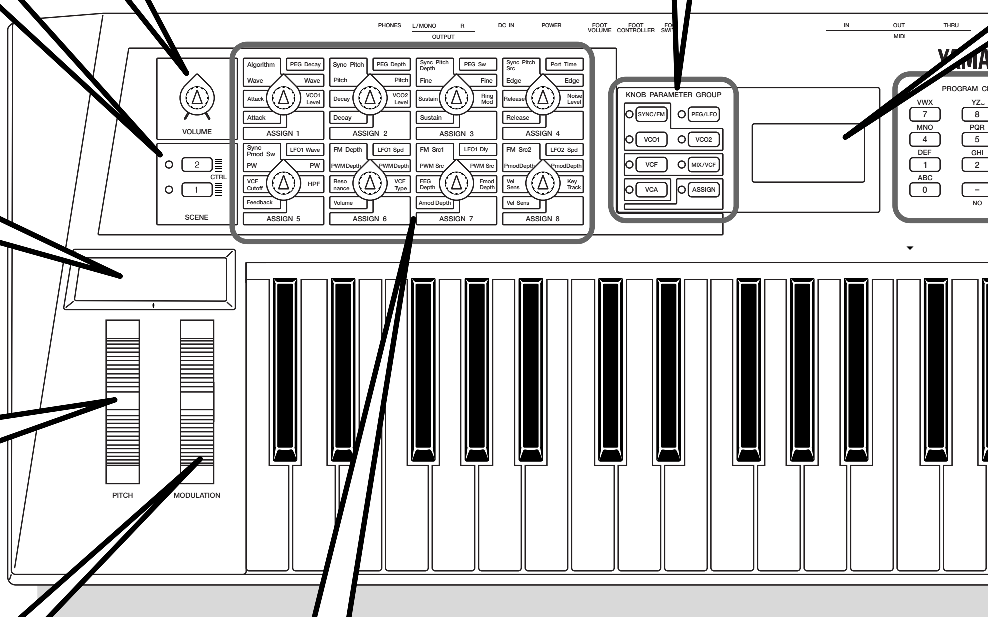
Ce bouton vous permet de régler le volume d'ensemble de l'AN1x appliqué aux bornes PHONES et OUTPUT. Régler le bouton [VOLUME] entre la position la plus à gauche (minimum) et la position la plus à droite (maximum) pour obtenir un niveau d'écoute confortable, que vous utilisiez un casque ou un système d'enceintes amplifiées.

Sélecteurs KNOB PARAMETER GROUP

Ces sélecteurs déterminent quel groupe de paramètres sera contrôlé par quel bouton de contrôle du son. Chaque sélecteur a une couleur différente correspondant à celle utilisée pour indiquer le nom du paramètre à côté de chaque bouton de contrôle su son. Chaque fois que vous sélectionnez une voix, la touche [ASSIGN] est automatiquement activée pour permettre l'accès direct aux paramètres assignés aux boutons de contrôle du son.

Contrôleur [RIBBON]

Le contrôleur assignable [RIBBON] vous permet pendant que vous jouez d'avoir un contrôle par glissement horizontal (X) et pression (Z) des paramètres que vous avez spécifiés, tels que coupure par filtre, résonance, LFO, panpot, réverb et autres.



Molette de variation du ton [PITCH]

La molette [PITCH] vous permet pendant que vous jouez de monter ou de baisser le ton. Cette molette est à ressort et revient automatiquement à la position centrale dès que vous la relâchez. Vous pouvez utiliser la matrice de contrôle pour définir des paramètres spécifiques de variation du ton des plages de variation supérieure et inférieure pour chaque SCENE.

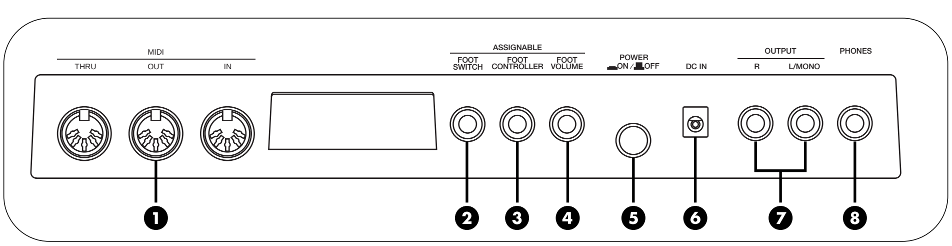
Molette [MODULATION]

La molette assignable [MODULATION] vous permet pendant que vous jouez d'appliquer l'effet de modulation, ou un autre paramètre contrôlable spécifié. Elle vous permet également d'effectuer un "morphing" ou fondu enchaîné des deux SCENES lorsque la fonction de contrôle de SCENE est activée (et que la molette [MODULATION] a été désignée comme contrôleur source).

Boutons de contrôle du son avec poussoir (paramètres de bouton)

Les huit boutons assignables de contrôle du son vous permettent d'éditer et de contrôler en temps réel les divers paramètres du générateur de sons en fonction du sélecteur KNOB PARAMETER GROUP que vous avez activé. Ils vous donnent également un accès direct à chaque événement de pas lorsque le bouton de sélection des paramètres à éditer [EDIT ROTARY] est réglé sur le menu SEQ EDIT/SETUP. Appuyez sur un bouton de contrôle du son pour confirmer le réglage d'un paramètre sur l'affichage et tournez ce bouton vers la gauche pour diminuer la valeur du paramètre ou vers la droite pour l'augmenter. Pour effectuer des réglages fins d'édition, tournez un bouton tout en appuyant simultanément sur ce dernier. Du fait que tous les boutons de contrôle du son sont assignables, vous pouvez assigner à chacun d'eux un des paramètres disponibles pour vous donner un contrôle en temps réel optimal sur des aspects spécifiques du son que vous souhaitez produire. Ceci vous donne également un moyen souple de contrôle d'autres instruments via la sortie MIDI.

Face arrière



❶ Bornes MIDI

Les bornes MIDI [IN], [OUT] et [THRU] permettent de connecter des dispositifs MIDI externes, comme par exemple un clavier, un générateur de sons, un séquenceur, un ordinateur ou autres dispositifs compatibles MIDI au moyen d'un câble MIDI. La borne [IN] sert à l'entrée des données MIDI, y compris les données de mémoire, transmises par un autre AN1x ou par un module de mémoire MIDI. La borne [OUT] sert à la sortie des données MIDI, y compris les données de mémoire, transmises à un autre AN1x ou par un module de mémoire MIDI. La borne [THRU] sert au raccordement en chaîne d'instruments MIDI supplémentaires, les données MIDI reçues à la borne [IN] de l'AN1x étant acheminées vers la borne [THRU] de l'AN1x sans subir de modifications.

n seul coup d'œil

Affichage à cristaux liquides

Le LCD (affichage à cristaux liquides) rétroéclairé vous donne diverses informations et vous indique clairement l'état de fonctionnement de l'AN1x lorsque vous sélectionnez une voix, que vous tournez un bouton ou que vous appuyez sur une touche.

Sélecteur du menu d'édition [EDIT ROTARY]

Le bouton rotatif à 6 positions [EDIT ROTARY] permet de sélectionner un des six menus d'édition dont le nom est indiqué sur la face avant à droite de chaque menu.

Touches de modification des valeurs de paramètre [UP/DOWN]

Ces dix touches servent à accéder à et à éditer des paramètres spécifiques (indiqués sur la face avant) correspondant au menu sélectionné au moyen du sélecteur de menu d'édition [EDIT ROTARY]. Appuyez sur la partie supérieure d'une touche [UP/DOWN] pour incrémenter la valeur ou le réglage d'un paramètre et appuyez sur la partie inférieure pour décrémenter. Lorsque vous appuyez la première fois sur une de ces touches, le nom du paramètre et sa valeur ou son réglage actuel apparaissent sur l'affichage. Ensuite, vous pouvez appuyer sur ou maintenir enfoncée la partie supérieure ou la partie inférieure de la touche pour modifier la valeur ou le réglage du paramètre en conséquence.

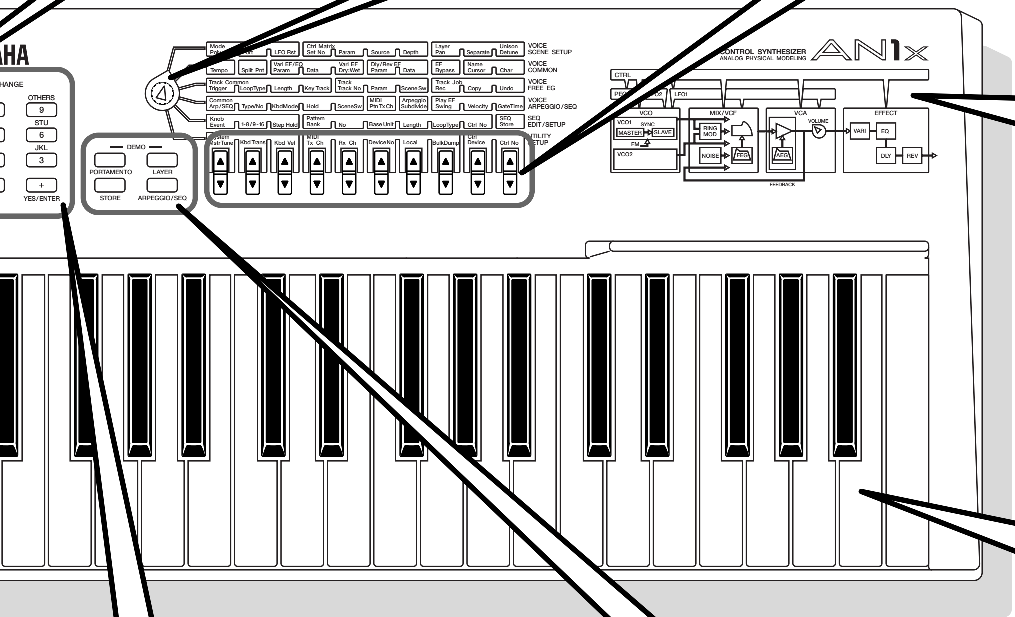


Schéma de principe de synthèse

Le schéma de principe de synthèse par modélisation physique analogique (ANALOG PHYSICAL MODELING) vous offre un moyen de référence visuel commode vous indiquant comment les signaux traversent les diverses unités ou composants du système de génération de sons de l'AN1x. Ceci vous aidera lorsque vous manipulez les divers paramètres au cours de l'édition des voix ou du contrôle en temps réel du son.

Clavier

Le clavier dynamique à 61 touches permet un contrôle Initial (vélocité) et un contrôle After Touch (pression).

Pavé numérique PROGRAM CHANGE

Le pavé numérique PROGRAM CHANGE sert principalement à sélectionner les voix ou à confirmer le nom et le numéro de la voix déjà sélectionnée. Il vous permet également de sélectionner les lettres lorsque vous donnez un nom à une voix utilisateur et de confirmer ([YES]) ou d'annuler ([NO]) une opération de sauvegarde ou une autre opération en cours.

Sélecteur [PORTAMENTO]

Pour activer/désactiver la fonction portamento.

Sélecteur [LAYER]

Pour choisir un des six modes Layer.

Sélecteur [STORE]

Pour lancer les opérations de sauvegarde.

Sélecteur [ARPEGGIO/SEQ]

Pour activer/désactiver la fonction arpège/séquenceur pas à pas.

DEMO

Une poussée simultanée sur [PORTAMENTO] et [LAYER] donne accès aux morceaux de demonstration.

❷ Prise d'interrupteur au pied [FOOTSWITCH]

Un interrupteur au pied Yamaha FC4 ou FC5 en option connecté à la prise [FOOTSWITCH] peut être utilisé pour contrôler l'activation/désactivation du maintien, du Portamento et autres contrôleurs discrets.

❸ Prise de pédale [FOOT CONTROLLER]

Une pédale de commande Yamaha FC7 en option connectée à la prise [FOOT CONTROLLER] peut être utilisée pour commander divers contrôleurs continus ou discrets, en fonction des assignations de contrôleur effectuées.

❹ Prise de pédale [FOOT VOLUME]

Une pédale de commande Yamaha FC7 en option connectée à la prise [FOOT VOLUME] peut être utilisée pour contrôler le volume d'ensemble (ou toute autre fonction de contrôle continu assignée à la pédale).

❺ Interrupteur d'alimentation [POWER]

Appuyez sur l'interrupteur [POWER] pour mettre l'AN1x sous/hors tension.

❻ Borne d'entrée [DC IN]

Connectez l'adaptateur secteur Yamaha PA-3B fourni à la borne [DC IN]. (ATTENTION : N'essayez jamais d'utiliser un autre adaptateur secteur que le Yamaha PA-3B ou autre adaptateur compatible. L'utilisation d'un adaptateur non conforme pourrait endommager l'AN1x de manière irrémédiable et pourrait même poser un risque grave de chocs électriques.)

❼ Prises de sortie (OUTPUT)

Les prises de sortie stéréo OUTPUT permettent de connecter l'AN1x à un système stéréo de sonorisation/amplification externe. Si vous employez un système mono, n'utilisez que la prise [L/MONO].

❽ Prise de casque d'écoute [PHONES]

La prise [PHONES] permet de brancher un casque d'écoute stéréo à l'AN1x pour une écoute silencieuse.

La genèse d'un classique moderne

Les sons de synthèse analogique classiques reviennent en force et ils sont de plus en plus populaires. Les vieux synthétiseurs analogiques sont aujourd'hui extrêmement recherchés et ils sont utilisés par les musiciens les plus innovateurs de la planète, alors que nombre d'entre eux n'étaient même pas nés lorsque les synthétiseurs commandés en tension faisaient leur apparition il y a plus d'un quart de siècle.

Et voilà maintenant le synthétiseur de contrôle Yamaha AN1x, un véritable classique moderne, qui comporte des blocs ou "modules" VCO, VCF et VCA, qui ont donné aux synthétiseurs rétros ces sons chauds, riches et profonds pour lesquels ils sont célèbres, plus de multiples boutons permettant le contrôle de chaque nuance du son, une fonction arpège et un séquenceur pas à pas intégrés permettant la création de boucles de motifs par simple pression d'une touche.

Le plus important, cependant, c'est que l'AN1x présente des caractéristiques qui pour les vieux synthétiseurs n'étaient qu'un rêve inaccessible – comme par exemple trois unités d'effets multiples programmables intégrées et un égaliseur stéréo à 3 bandes, une architecture d'assignation multiple des paramètres aux contrôleurs, une fonction "Free EG" à 4 pistes permettant l'enregistrement en temps réel des déplacements des boutons pour un maximum de quatre paramètres de génération des sons, la possibilité d'alternance et de mélange en temps réel de deux sonorités différentes, et bien plus encore, le tout pouvant être personnalisé pour chacune des 128 voix et sauvegardé sous forme de données de voix individuelles.

L'histoire

Pourquoi les "sons analogiques" sont-ils aussi populaires dans cette ère du numérique ? Quel long chemin avons-nous parcouru pour revenir finalement à notre point de départ ? Nous allons brièvement récapituler ensemble comment nous sommes arrivés où nous en sommes et ce que cela représente exactement.

La musique de synthèse électronique est présente sous une forme ou une autre depuis le début du XXème siècle. Mais ce n'est qu'au début des années 70 que les progrès réalisés dans le domaine de la technologie de synthèse commandée en tension ont permis de mettre le concept en pratique et à la portée de beaucoup.

Depuis lors, les synthétiseurs commandés en tension ont peu à peu cessé d'être une curiosité expérimentale, réservée aux grandes universités et aux laboratoires du son, pour devenir de plus en plus de véritables instruments de musique tout à fait révolutionnaires. Ils sont rapidement devenus un élément incontournable dans les studios d'enregistrement professionnels, et la myriade de sons qu'ils sont capables de produire ont réjoui les oreilles de millions de personnes grâce aux enregistrements réalisés dans pratiquement tous les genres de musique.

Puis vinrent les années 80, et l'introduction de synthétiseurs numériques produisant des sonorités extraordinaires, d'une utilisation simple, et à la portée de toutes les bourses, comme par exemple le très célèbre Yamaha DX7. Ce qui a suivi c'est la révolution MIDI, qui a entraîné le développement rapide de générateurs de sons et de synthétiseurs numériques à timbre multiple de plus en plus sophistiqués, et l'utilisation généralisée de l'échantillonnage numérique qui a littéralement transformé notre manière de créer et de percevoir la musique. Tout ceci s'étant accompagné de la révolution que représente la musique assistée par ordinateur.

La révolution la plus récente est l'apparition de la technologie de synthèse par modélisation physique qui a pu être appliquée avec succès à la reproduction précise des sons d'instruments acoustiques par des moyens purement électroniques, de même qu'à la création de nouveaux sons "hybrides" de style acoustique.

Et maintenant la modélisation physique analogique !

Les synthétiseurs analogiques classiques ont toujours gardé une place de choix auprès des musiciens les plus innovateurs, parce qu'ils offrent plus de punch et de puissance, sans parler des possibilités d'interactivité dont les échantillonneurs et synthétiseurs numériques semblent manquer par comparaison.

Et maintenant, face à la demande grandissante de "sons analogiques classiques", due à la popularité de la Techno, de la Trance, et d'autres formes de musique de danse moderne, il n'est pas surprenant que Yamaha – toujours à la pointe de la technologie des instruments de musique électroniques – ait répondu à cette demande en créant un "synthétiseur de contrôle" complètement nouveau conçu pour la scène qui prend les innovations faites par Yamaha dans le domaine de la synthèse par modélisation physique et les utilise pour "modeler" numériquement les éléments de génération des sons analogiques qui donnent aux synthétiseurs commandés en tension un caractère unique et un potentiel sonore virtuellement illimité.

Ceci accompagné d'une foule d'extra numériques pour amener la technologie à maturité en lui donnant une perfection et une utilité jamais atteintes auparavant.

En bref, l'AN1x représente un développement logique – et venant à point – dans l'histoire des instruments de musique électroniques. Un instrument qui est basé sur la demande et les besoins de tous les musiciens d'avant-garde du monde entier. Et une fois de plus, comme c'est souvent le cas avec les créations de Yamaha, l'histoire de la musique ne sera plus jamais la même.

Tous les outils dont vous avez besoin sont là. Il ne vous reste plus qu'à créer.

Ce qu'est une voix

La signification du terme "voix", tel qu'appliqué aux synthétiseurs, a changé au cours des années selon le fabricant et le modèle. En règle générale, ce terme désigne une sonorité, appelée "patch" avec certains synthétiseurs et "programme" avec d'autres.

Dans le cas de l'AN1x, une voix est la configuration de tous les réglages du générateur de sons et d'autres paramètres, y compris les réglages et données d'effet affectés à un seul motif Voix, mais à l'exclusion des réglages de système et de la banque des motifs utilisateur du séquenceur pas à pas. Vous pouvez donc définir pour chacune des 128 voix de la mémoire une configuration unique des paramètres principaux.

Structure de la mémoire de l'AN1x

La structure de la mémoire de l'AN1x est simple et directe. Il n'y a que deux types principaux de données : les données de voix et les données de système. Il y a aussi une mémoire indépendante pour la banque des motifs utilisateur du séquenceur pas à pas.

Données de voix

Les données de voix sont constituées des divers réglages de paramètre suivants qui constituent chacune des 128 voix utilisateur.

- Les réglages du générateur de sons qui sont basés sur la position des boutons de contrôle du son pour chaque paramètre KNOB PARAMETER GROUP, l'état du sélecteur [PORTAMENTO], l'état des SCENES et les paramètres relatifs aux SCENES, y compris les assignations de la matrice de contrôle, les réglages de Mode et le réglage Dry:Wet des effets Variation.
- Le réglage du mode LAYER et les paramètres Layer qui comprennent les réglages Pan, Séparation et Detune.
- Les réglages VOICE COMMON (c'est-à-dire les paramètres qui affectent les deux SCENES) qui comprennent les réglages Tempo, point de partage, configurations d'effet et nom de voix.
- Les réglages du paramètre Free EG, les données de piste et autres réglages.
- L'état du sélecteur [ARPEGGIO/SEQ] et les réglages des divers paramètres des fonctions Arpège et Séquenceur pas à pas, y compris les réglages d'effet Exécution, les données de voix séquenceur pas à pas et de motif utilisateur.

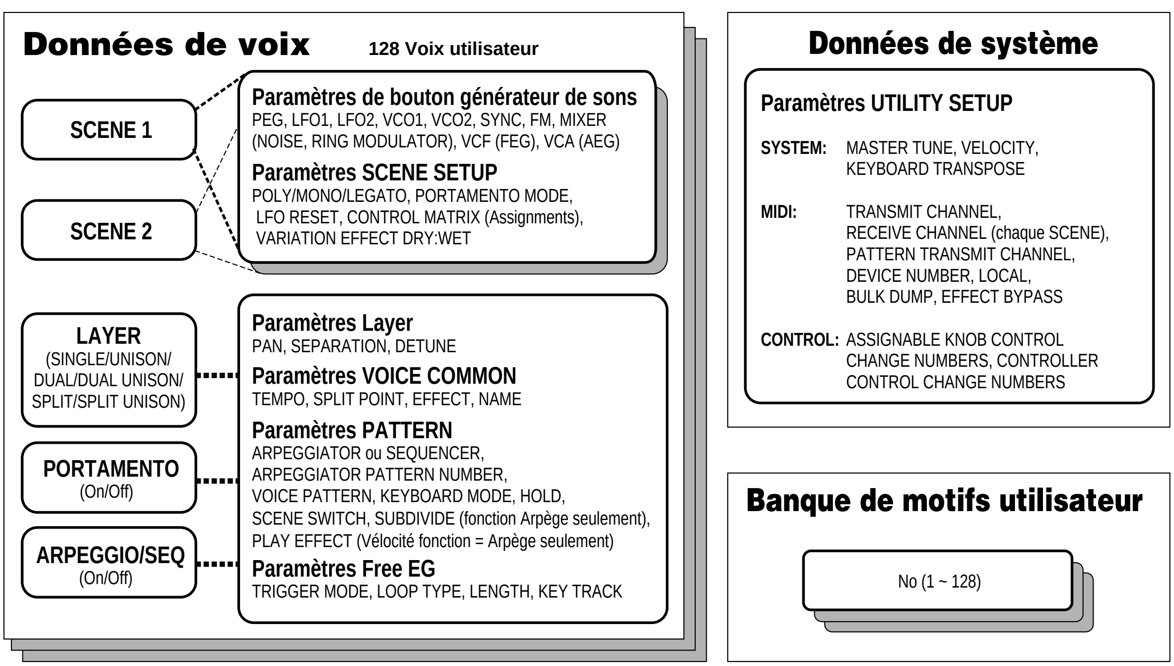
Données de système

Les données de système comprennent les réglages des divers paramètres "globaux" qui restent applicables quelle que soit la voix sélectionnée.

- Les paramètres UTILITY SETUP, y compris les réglages d'accord du système et de transposition et dynamique du clavier, les paramètres relatifs à MIDI, et les assignations de numéro de contrôle et de numéro de dispositif.

Données de motif utilisateur

Les données de motif utilisateur sont constituées de la banque de motifs utilisateur du séquenceur pas à pas qui contient 128 motifs utilisateur.



SYNTHESE PAR MODELISATION PHYSIQUE ANALOGIQUE

Le générateur de sons de l'AN1x

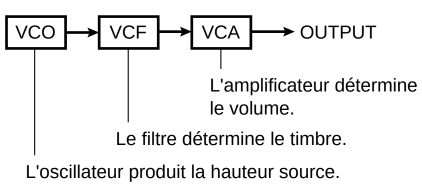
Comme le schéma de principe du générateur de sons de l'AN1x le montre, le module VCO génère le signal de base. Ce signal est ensuite envoyé au module MIX/VCF qui le traite de diverses manières avant de l'envoyer au module VCA qui l'amplifie avant de l'envoyer au module EFFECT constitué de trois unités à effet multiple et d'un égaliseur stéréo, après quoi le signal est envoyé aux bornes de sortie stéréo de l'AN1x. Le long de ce parcours, divers contrôleurs en temps réel et autres peuvent être appliqués de diverses manières à chaque module.

Oscillateurs, filtres et amplificateurs

Comment les synthétiseurs génèrent-ils des sons? Plus précisément, comment le AN1x produit-il des sons?

En termes simples, un son comporte trois éléments de base : le ton, autrement dit sa hauteur ; la tonalité, autrement dit sa qualité ou son timbre ; et l'amplitude, autrement dit son niveau de volume.

Les synthétiseurs utilisent trois éléments électroniques clefs pour générer des sons et imiter électroniquement les ondes sonores d'instruments de musique familiers, aussi bien que pour produire des sons véritablement originaux. Avec la synthèse traditionnelle, la hauteur du son de source est générée par un oscillateur ; le timbre est créé par un filtre ; et son volume est déterminé par un amplificateur. Avec l'AN1x, ces trois éléments sont le VCO (oscillateur commandé en tension), le VCF (filtre commandé en tension) et le VCA (amplificateur commandé en tension).



Le parcours du signal commence au VCO, il est appliqué ensuite au VCF, puis au VCA. Le signal est traité par chaque bloc, ou module, tout au long de son parcours jusqu'à la sortie.

❶ VCO

C'est dans le module VCO que l'onde sonore d'origine est générée. Bien qu'en principe un seul oscillateur soit suffisant pour générer les ondes en dents de scie, les impulsions (carrées) ou autres ondes requises pour produire les sons de différents types d'instrument de musique, le module VCO de l'AN1x est bien plus complexe.
Il y a tout d'abord l'oscillateur VCO1 qui produit des ondes en dents de scie "saw2" et des ondes mixtes supplémentaires, et qui peut être configuré grâce à un des trois algorithmes "Sync". Ces algorithmes synchronisent les oscillateurs pilote (MASTER) et asservi (SLAVE) au sein du VCO1 qui peut être également modulé en FM en fonction de l'algorithme. Ainsi, lorsque SYNC est activé, VCO1 est en fait deux oscillateurs en un et trois ondes "internes" supplémentaires sont disponibles.
Si le VCO1 est toujours le porteur FM, le porteur sera soit l'oscillateur pilote, soit l'oscillateur asservi selon l'algorithme sélectionné. Le modulateur FM peut être sélectionné à partir d'un second VCO (VCO2), du PEG, FEG, LFO1, LFO2 ou autres. Le générateur d'enveloppe de hauteur (PEG) permet de déterminer comment la hauteur du VCO change dans le temps, alors que le LFO (oscillateur basse fréquence) peut être utilisé pour moduler le VCO afin de créer un effet de vibrato.

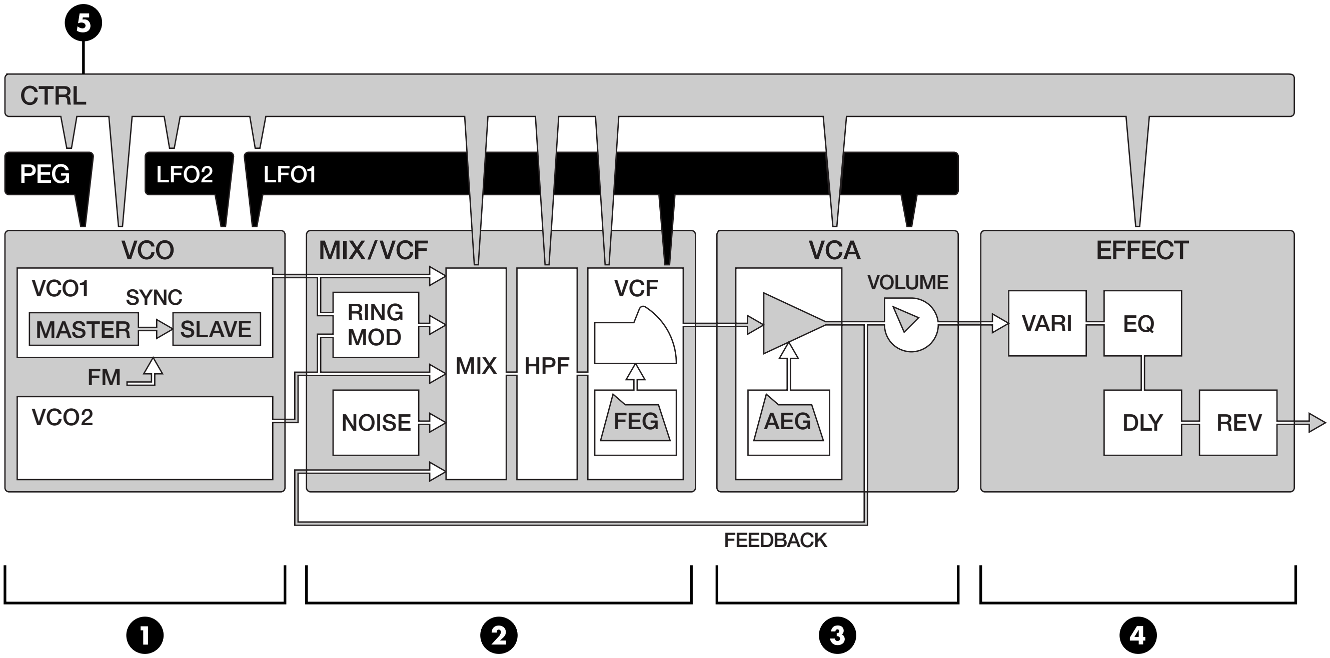
Pour plus de renseignements, voir les pages suivantes:
VCO1 - page 61
VCO2 - page 63
SYNC/FM - page 58
PEG/LFO - page 54

❷ MIX/VCF

C'est dans le module MIX/VCF que le mixage des signaux VCO1, VCO2, MOD RING, NOISE et FEEDBACK est réalisé. Ces signaux peuvent ensuite être filtrés par le filtre passe-haut (HPF), le filtre passe-bas (LPF), le filtre passe-bande (BPF) et le filtre coupe-bande (BEF) du VCF. Vous pouvez déterminer la fréquence de coupure du VCF, de même que l'ampleur de la résonance, ou l'accentuation appliquée autour du point de coupure. Le générateur d'enveloppe de filtre (FEG) vous permet de déterminer comment le timbre du signal change dans le temps, alors que le LFO1 peut être utilisé pour moduler le VCF afin de créer un effet wah-wah.

Pour plus de renseignements, voir les pages suivantes:
MIX/VCF - page 66
VCF - page 64
HPF - page 67

Schéma de principe du générateur de sons AN1x



LPF, HPF, BPF, BEF - page 67
FEG - page 31
PEG/LFO - page 54
RING MODULATOR - page 66
NOISE - page 66

❸ VCA

C'est dans le module VCA que le niveau de sortie du signal est déterminé, de même que le niveau de Feed-back, qui vous permet de "renvoyer" le signal au mélangeur dans le module MIX/VCF. Le générateur d'enveloppe d'amplitude (AEG) vous permet de déterminer comment le volume du signal change dans le temps, alors que vous pouvez utiliser le LFO1 pour moduler le VCA et créer un effet de trémolo.

Pour plus de renseignements, voir les pages suivantes:

VCA - page 68
VOLUME - page 69
FEEDBACK - page 69
AEG - page 32
PEG/LFO - page 54

❹ EFFECT

C'est dans le module EFFECT que trois types différents d'effets programmables, de même qu'un effet EQ à 3 bandes programmable peuvent être appliqués. Les 14 effets Variation (VARI) comprennent les effets Chorus, Flanger, Phaser, Auto Pan, Rotary Speaker, Pitch Change, Aural Exciter, Compressor, Distortion, Overdrive, Amp Simulator et autres. Les 5 effets Delay (DLY) comprennent les effets Delay LCR, Delay LR, Echo et Tempo Delay. Ce dernier règle automatiquement la longueur de l'effet de délai en fonction du tempo sélectionné. Les 8 effets Reverb (REV) comprennent divers types d'effets Hall, Room, Stage et autres. Les effets Delay et Reverb peuvent être connectés en parallèle ou en série, alors que certains effets spécifiés ou tous les effets (à l'exception de EQ) peuvent être désactivés à volonté. Des contrôleurs peuvent être assignés pour contrôler des paramètres d'effet spécifiques.

Pour plus de renseignements, voir les pages suivantes:

Vari EF/EQ - page 77
Dly/Rev EF - page 79
EF Bypass - page 80

❺ CONTROLE

Des paramètres spécifiques des modules VCO, MIX/VCF, VCF, VCA et EFFECT, de même que le PEG, le LFO1 et le LFO2 peuvent être contrôlés au moyen de divers types de contrôleurs en temps réel assignables, dont la molette [MODULATION], l'axe X ou Z du contrôleur [RIBBON], les huit boutons de contrôle du son, la pédale de contrôle connectée à la prise [FOOT CONTROLLER], l'After-Touch du clavier, et autres, y compris les messages de changement de contrôle MIDI reçus à la borne MIDI [IN]. Vous pouvez utiliser conjointement et avec une grande souplesse la matrice de contrôle de l'AN1x et la fonction UTILITY SETUP pour décider quel contrôleur intégré ou externe contrôle quel paramètre individuel interne ou externe.

Pour plus de renseignements, voir les pages suivantes:

Fonctions de contrôle - page 49
Matrice de contrôle - pages 51, 73
Assignation de contrôle utilitaire - pages 50, 95

POUR COMMENCER

Exemples de systèmes

Il existe plusieurs manières d'intégrer l'AN1x à un système musical simple ou complexe. Vous trouverez ci-dessous quelques-uns des exemples de raccordements les plus courants.

L'AN1x seul

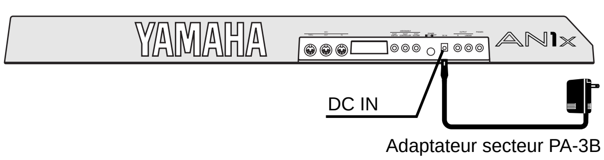
Au niveau le plus simple, il vous suffit de connecter un casque d'écoute stéréo à la prise [PHONES] située sur la face arrière. Pour utiliser l'AN1x comme un simple instrument d'exécution, il vous suffit de connecter des enceintes amplifiées et une pédale de contrôle et un interrupteur au pied en option de la manière illustrée ci-dessous.

Montage de l'AN1x

Le synthétiseur de contrôle AN1x est un instrument de musique électronique idéal, conçu pour la scène et pouvant s'utiliser seul ou s'intégrer dans un système de musique MIDI étendu. Vous trouverez ci-dessous les instructions nécessaires pour monter correctement l'AN1x et lui connecter divers équipements externes.

1. **Sortez l'AN1x de sa boîte avec beaucoup de précautions et placez-le sur un support de clavier ou sur le dessus d'une table ou d'un bureau.**

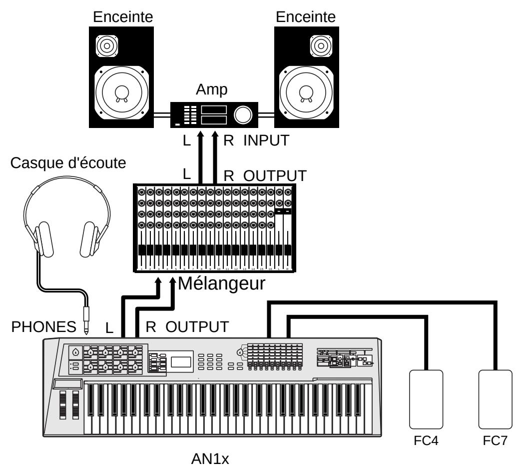
2. **Connectez ensuite l'adaptateur secteur Yamaha PA-3B fourni à la borne [DC IN] de l'AN1x qui se trouve sur la face arrière. Branchez ensuite l'adaptateur secteur à une prise murale commode.**



3. **Avant de mettre l'instrument sous tension, connectez tous les équipements périphériques, tels que pédale de contrôle, interrupteur au pied, enceintes, de même que les instruments MIDI externes.**

ATTENTION
N'essayez jamais d'utiliser un adaptateur secteur autre que le Yamaha PA-3B (ou un equivalent). L'utilisation d'un adaptateur non conforme pourrait endommager l'AN1x de manière irrémédiable et pourrait même poser un risque grave de chocs électriques.

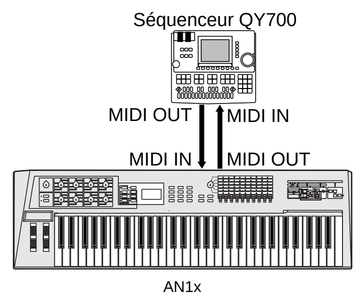
ATTENTION
Débranchez systématiquement l'adaptateur secteur de la prise murale lorsque vous prévoyez de ne pas utiliser l'AN1x pendant une période prolongée.



ATTENTION
Pour ne pas endommager les enceintes ou les équipements électroniques connectés, assurez-vous que le bouton [VOLUME] de l'AN1x et le volume des équipements connectés sont réglés au minimum avant de mettre tout appareil sous tension.

L'AN1x dans un système MIDI

Il est facile de créer un système musical MIDI à la fois simple et puissant avec seulement quelques appareils de base. L'illustration suivante vous montre comment connecter l'AN1x à un séquenceur Yamaha QY700.

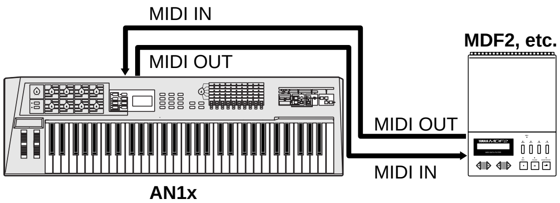


Vous pouvez faire en sorte que le tempo de l'AN1x contrôle l'horloge du séquenceur externe, ou que l'horloge du séquenceur contrôle la vitesse du séquenceur pas à pas ou de la fonction Arpège de l'AN1x.

REMARQUE Pour plus de renseignements sur l'assignation des canaux de réception et de transmission MIDI de l'AN1x, voir page 93. Pour plus de renseignements sur l'assignation des canaux MIDI et autres réglages du séquenceur et des autres dispositifs externes connectés, reportez-vous au mode d'emploi de l'appareil concerné. Pour plus d'informations sur MIDI, reportez-vous à l'ANNEXE, page 109.

Raccordement de l'AN1x à un module de mémoire MIDI

Vous pouvez connecter l'AN1x à un module de mémoire MIDI, tel que le module de mémoire fichier MIDI Yamaha MDF2, afin de pouvoir transférer ou sauvegarder sur disquettes les données de voix, de séquenceur pas à pas et autres données de l'AN1x. Ceci vous permet d'accumuler une collection complète de vos sonorités, séquences et réglages préférés, que vous pourrez facilement retransférer vers l'AN1x lorsque vous le souhaitez.



REMARQUE Pour plus d'informations sur les opérations de transfert des données de mémoire, voir page 94.

Mise sous tension

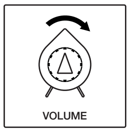
Une fois que vous avez effectué tous les raccordements, vous pouvez mettre l'AN1x sous tension et commencer à produire de la musique.

1. Réglez le bouton [VOLUME] de l'AN1x à sa position minimale.

2. Appuyez sur l'interrupteur [POWER] situé sur la face arrière.

Après un court message de bienvenue apparaissant sur l'affichage, l'AN1x se met sous tension et vous pouvez l'utiliser.

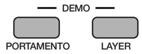
3. Tournez progressivement le bouton [VOLUME] vers la droite tout en jouant sur le clavier de manière à obtenir un niveau d'écoute confortable.



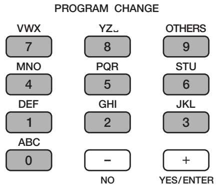
Reproduction des morceaux de Démo

L'AN1x a été programmé avec des morceaux de démonstration qui vous donneront un aperçu dynamique de toute la puissance de l'AN1x. Pour sélectionner et reproduire un morceau de Démo, procédez de la manière suivante :

1. Appuyez en même temps sur les sélecteurs [PORTAMENTO] et [LAYER]. Le mot "DEMO" apparaît sur l'affichage.



2. Appuyez sur une des touches (0-9) du pavé numérique PROGRAM CHANGE pour sélectionner un des 10 morceaux de Démo. La reproduction du morceau commence après un bref instant et elle se poursuit jusqu'à la fin du morceau.



3. Lorsque le morceau de Démo est terminé, appuyez simplement sur la touche [-/NO] pour revenir au mode d'exécution normal.

REMARQUE Le morceau de Démo continue de façon répétée jusqu' à ce que vous l'arrêtiez. Vous pouvez également arrêter le morceau de Démo en cours de reproduction en appuyant sur la touche [-/NO].

Fonctionnement de base

L'exploration des nombreuses possibilités de l'AN1x peut être pour vous une source d'inspiration, plus particulièrement si vous gardez présent en mémoire quelques éléments de base lorsque vous sélectionnez et reproduisez les voix et que vous essayez toutes les contrôles et fonctions de la face avant pour la première fois. Vous trouverez ci-dessous quelques points importants sur le fonctionnement de base de l'AN1x qui pourront vous aider à partir du bon pied.

Modes de fonctionnement de l'AN1x

La plupart du temps, sauf lorsque vous effectuez une opération de sauvegarde ou de transfert de données de mémoire MIDI, l'AN1x reste en mode exécution/édition de voix. Ceci signifie que lorsque vous jouez et que vous tournez les divers boutons de contrôle du son, que vous changez la valeur ou le réglage des paramètres à l'aide des touches [UP/DOWN] de la matrice de contrôle, que vous sélectionnez le mode LAYER, etc., vous êtes en réalité en train d'éditer une voix. (L'indication "EDIT" apparaît en caractères inversés dans la partie inférieure gauche de l'affichage dès que vous modifiez une donnée de voix pour la première fois.)

Ces changements, cependant, ne resteront valables que tant que la même voix est sélectionnée, à moins que vous ne sauvegardiez la nouvelle voix éditée en faisant une opération de sauvegarde de voix avant de sélectionner une autre voix. Si vous ne sauvegardez pas les modifications, elles seront perdues lorsque vous sélectionnez une nouvelle voix.

L'AN1x ne vous en tiendra pas rigueur, cependant. Une fonction de rappel de voix (voir page 96) a été prévue pour vous permettre de récupérer des données éditées. De plus, si vous coupez l'alimentation avant d'avoir sauvegardé une voix éditée, les paramètres édités seront toujours présents dans la mémoire tampon lorsque vous remettez l'instrument sous tension.

Il existe de nombreux autres modes, mais ce sont en réalité des sous-modes du mode exécution/édition de voix (par exemple le mode séquenceur pas à pas, pour la création et l'édition de voix et de motifs utilisateur; voir page 37), du fait que virtuellement tous les réglages de panneau – y compris les réglages SCENE, LAYER, effets, fonction arpège, séquenceur pas à pas, etc. – sont sauvegardés sous forme de données de voix pour chaque voix (à l'exclusion des réglages de système du menu UTILITY SETUP).

Sélection des voix

L'AN1x vous offre 128 voix programmées et prêtes pour l'exécution. Ces voix, qui sont non seulement d'une qualité remarquable et extrêmement utiles, vous donnent un aperçu dynamique de la puissance et des immenses possibilités sonores de l'AN1x, tout en vous offrant une excellente base pour apprendre comment les voix sont construites.

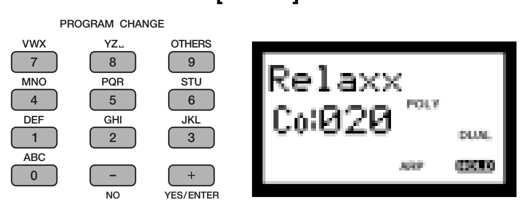
Vous pouvez également les utiliser comme point de départ pour créer vos propres voix (en les modifiant légèrement ou de façon plus marquée selon vos besoins et vos goûts) que vous pourrez ensuite sauvegarder dans la mémoire de l'AN1x puis rappeler à tout moment.

Il va sans dire que si vous souhaitez vraiment commencer à partir de rien et vous frotter aux VCO, VCF et VCA pour créer une voix complètement originale, vous pouvez facilement initialiser une voix (c'est-à-dire remettre tous ses paramètres à leur réglage d'origine) et commencer à partir de là. L'AN1x vous offre même quelques modèles commodes qui vous permettront de gagner du temps et vous éviteront des efforts inutiles en effectuant pour vous tous les réglages de base de certains types de sons. Vous pourrez ainsi vous concentrer sur les aspects créatif et ludique de la composition. (voir page 30).

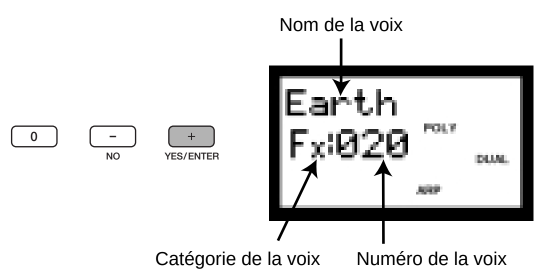
Sélection d'une voix

Chacune des 128 voix porte un numéro de programme compris entre 1 et 128. Vous pouvez sélectionner une voix en utilisant le pavé numérique PROGRAM CHANGE des deux manières suivantes :

1ère méthode
Entrez un numéro entre 1 et 128 et appuyez ensuite sur la touche [ENTER].



2ème méthode
Appuyez sur la touche [+] ou [-] pour faire défiler les numéros de voix dans l'ordre croissant ou décroissant.



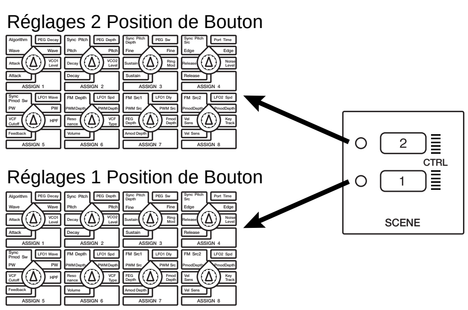
Le nom de la voix, de même que la catégorie de la voix et le numéro de programme apparaissent sur l'affichage.

Catégories de voix

Les voix peuvent être organisées en catégories et vous pouvez leur assigner un code de catégorie à deux lettres lorsque vous leur donnez un nom. Vous trouverez la liste des catégories disponibles en page 81.

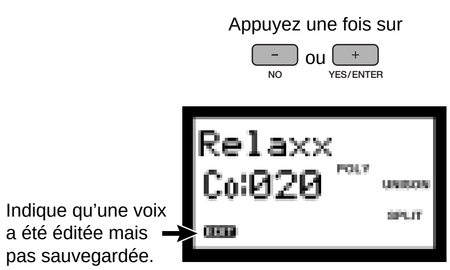
Scenes

Chaque voix a deux “Scènes” ou deux sons distincts que vous pouvez rappeler instantanément en appuyant sur une touche [SCENE]. Comme l’état activé/désactivé d’une Scène particulière est sauvegardé comme donnée de voix, quand vous sélectionnez une voix, un témoin à LED à côté d’une des touches [SCENE] s’allumera pour indiquer laquelle est active. (Si les deux témoins à LED Scene s’allument, l’état Contrôle de Scène a été mémorisé comme partie de la voix, ce qui signifie que vous pouvez effectuer un “morphing” ou un fondu enchaîné entre les Scènes en faisant appel à la molette [MODULATION] assignable ou tout autre contrôleur continu à mesure que vous jouez.) Pour plus d’informations sur les Scènes, voir page 19.



Affichage du nom de voix

Lorsque vous éditez une voix en tournant les boutons ou en modifiant les paramètres du menu édition, les informations affichées changent en conséquence. Pour afficher à tout moment le nom et le numéro de la voix, appuyez une fois sur la touche [-] ou [+].



Rappel d'une voix éditée

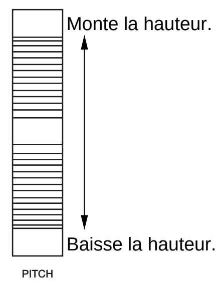
Lorsque vous éditez une voix, si vous sélectionnez accidentellement une autre voix avant d'avoir sauvegardé la voix éditée, ou si vous changez simplement d'avis, vous pouvez rappeler la dernière voix que vous avez éditée en utilisant la fonction de rappel de voix. Pour plus d'informations, voir page 96.

Utilisation des contrôleurs

L'AN1x comporte divers contrôleurs intégrés qui vous permettent en cours d'exécution de contrôler des paramètres spécifiques en temps réel. En plus de la réponse du clavier et de l’After - Touch, ces contrôleurs comprennent la molette [PITCH], la molette [MODULATION], le contrôleur [RIBBON] ainsi que les huit boutons de contrôle.

Molette de variation de ton [PITCH]

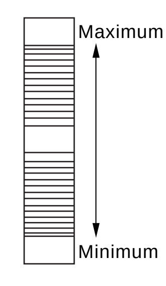
La molette [PITCH] permet de monter ou de baisser la hauteur d'une valeur déterminée. La "profondeur" (plage) de variation de ton peut être différente pour chaque SCENE, selon les réglages effectués au moyen de la matrice de contrôle.



REMARQUE La plage de variation de ton peut être différente pour chaque SCENE de chaque voix. Vous pouvez également utiliser la molette [PITCH] pour contrôler d'autres paramètres. Pour plus d'informations, voir page 51.

Molette de MODULATION

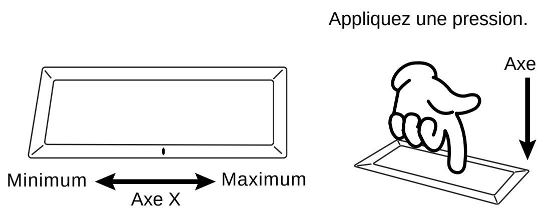
La molette [MODULATION] permet de varier en cours d'exécution l'ampleur de la modulation appliquée au son, selon les réglages assignés par la fonction d’assignation de contrôle utilitaire (voir page 50) ou effectués au moyen de la matrice de contrôle (voir page 51).



REMARQUE Vous pouvez également assigner la molette [MODULATION] au contrôle du volume, de l'effet de panoramique ou de certains autres paramètres. Pour plus d'informations, voir page 95. Vous pouvez également utiliser la molette [MODULATION] pour effectuer un "morphing" ou fondu enchaîné des deux SCENES lorsque la fonction Contrôle de SCENE est activée. Pour plus d'informations, voir page 20.

Contrôleur RIBBON

Le contrôleur [RIBBON] permet de contrôler deux paramètres différents assignables en cours d'exécution. Vous pouvez contrôler un des deux paramètres en glissant un doigt le long de l'axe X et l'autre en appliquant une pression sur l'axe Z. Vous pouvez assigner des paramètres au contrôleur [RIBBON] en utilisant la fonction d'assignation de contrôle utilitaire (voir page 50) ou la matrice de contrôle (voir page 51).



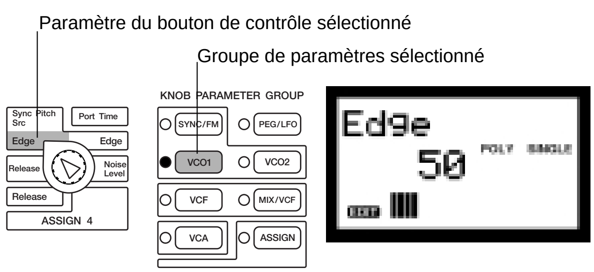
REMARQUE Vous pouvez assigner au contrôleur [RIBBON] des paramètres différents pour chaque voix. Pour plus d'information, voir page 75.

REMARQUE Vous devez appliquer une pression considérable pour activer l'axe Z. Lorsque vous n'appuyez que légèrement, vous activez l'axe X.

REMARQUE Lorsque vous retirez le doigt du contrôleur [RIBBON], il se peut que, selon le réglage de Matrice de Contrôle, la valeur reste à la même position qu'au moment où elle a été relâchée, ou qu'elle soit ramenée à la position centrale (voir page 73).

Boutons de contrôle du son et groupes de paramètres

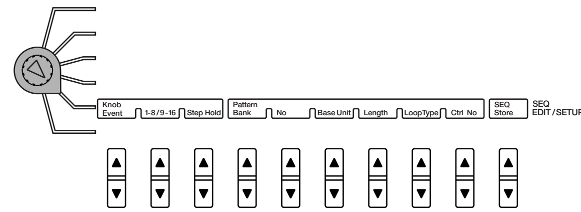
Quel paramètre sera édité par quel bouton de contrôle pour chaque SCENE dépend du sélecteur KNOB PARAMETER GROUP sélectionné. Celui-ci est indiqué par le témoin à LED allumé à sa gauche. Le fait d'appuyer sur un bouton de contrôle du son (poussoir) ou de tourner un bouton fait apparaître le nom et la valeur du paramètre correspondant sur l'affichage.



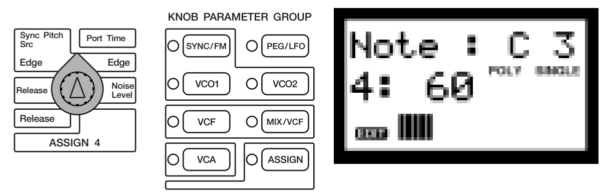
Lorsque vous sélectionnez une voix, la touche [ASSIGN] est automatiquement sélectionnée (à moins que le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] soit réglé sur SEQ EDIT/SETUP), ce qui vous permet d'accéder aux huit paramètres assignés à chaque bouton de contrôle du son.

REMARQUE Pour plus d'informations sur la fonction d'assignation de contrôle utilitaire, voir pages 50, 95.

Lorsque vous réglez le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] sur la 5ème position (menu SEQ EDIT/SETUP), les boutons de contrôle du son sont utilisés pour les paramètres d'événement des divers pas (temps) du séquenceur pas à pas.



Dans ce cas, aucun témoin à LED ne s'allume à côté des touches KNOB PARAMETER GROUP, et c'est le nom du paramètre d'événement de pas qui apparaît sur l'affichage lorsque vous tournez ou appuyez sur un bouton.



Le fait d'appuyer simplement sur une des touches KNOB PARAMETER GROUP fait revenir au mode normal de contrôle des paramètres du générateur de sons, de même que le fait de sélectionner un menu d'édition différent à l'aide du bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY]. Aussi longtemps que le bouton [EDIT ROTARY] est réglé sur le menu SEQ EDIT/SETUP, cependant, vous pouvez appuyer de nouveau sur la touche KNOB PARAMETER GROUP sélectionnée pour revenir au mode de contrôle du séquenceur pas à pas au moyen des boutons (autrement dit, vous pouvez passer du mode de contrôle des paramètres de bouton au mode d'édition de données d'événement de pas et vice versa par pression de la touche.)

REMARQUE Pour plus d'informations sur les touches KNOB PARAMETER GROUP, voir page 16. Pour plus d'informations sur les boutons de contrôle du son, voir page 16. Pour des informations sur le séquenceur pas à pas, voir page 37.

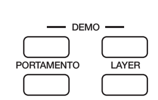
Contrôleurs à pédale

Le AN1x comporte des jacks [FOOT CONTROLLER], [FOOT VOLUME] et [FOOTSWITCH] pour raccorder diverses pédales, dont chacune peut être assignée afin de contrôler un des nombreux types de paramètres incorporés et externes qui sont disponibles.

REMARQUE Pour plus de renseignements sur l'affectation des contrôleurs, voir page 49.

Modes LAYER et Portamento

Vous pouvez assigner un des six modes LAYER à chaque voix en appuyant sur la touche [LAYER], alors que le Portamento peut être activé/désactivé en appuyant sur la touche [PORTAMENTO].



REMARQUE Pour plus d'informations sur les modes LAYER, voir page 22. Pour plus d'informations sur le Portamento, voir page 24.

Présentation rapide de l'AN1x

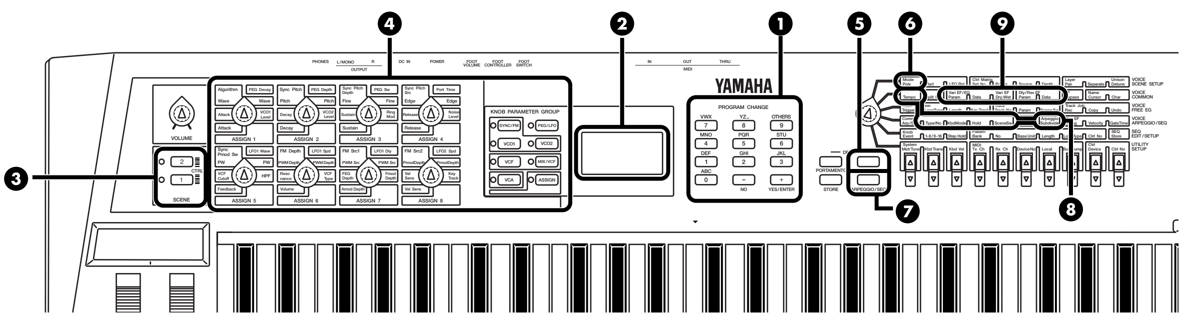
Cette section a été préparée pour vous permettre de vous familiariser avec les fonctions clefs que vous utiliserez le plus souvent lorsque vous sélectionnez des voix, créez des sons et effectuez les réglages des divers paramètres.

Exploration des voix programmées en usine

Prendre le temps de systématiquement explorer les divers aspects des 128 voix programmées en usine est un excellent moyen de se rendre compte de toute la puissance et de toute la diversité des sonorités de l'AN1x. C'est également un moyen naturel de se familiariser rapidement avec certaines opérations fondamentales que vous utiliserez en cours d'exécution, aussi bien qu'au cours de vos sessions de création et d'édition de voix, en utilisant la fonction Arpège, le séquenceur pas à pas et la fonction Free EG.

Essayez d'exécuter les opérations simples indiquées ci-dessous tout en sélectionnant et exécutant chacune des voix programmées en usine et notez la manière dont le son change au fur et à mesure que vous modifiez les divers réglages. S'il vous arrive d'obtenir un son que vous souhaiteriez conserver, effectuez simplement une opération de sauvegarde de voix (voir page 98). Si, par contre, vous vous trompez complètement, vous n'avez pas à vous inquiéter : resélectionnez simplement la même voix pour récupérer les données d'origine et recommencez ! Tant que vous n'effectuez pas d'opération de sauvegarde, aucune modification ne sera permanente. Même si vous décidez de sauvegarder une voix, vous ne risquez pas de perdre les voix programmées en usine de façon permanente, parce qu'il est possible de rappeler la banque entière (voir page 100).

❶ Sélectionnez une voix.

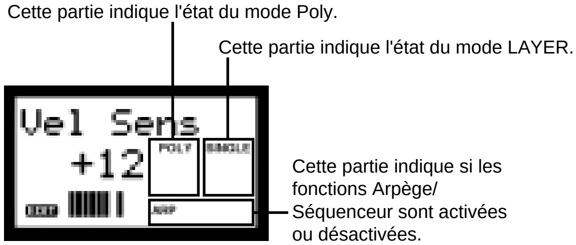


- Utilisez le pavé numérique PROGRAM CHANGE pour sélectionner une voix (1 - 128).

REMARQUE Pour plus d'informations sur la sélection des voix, voir "Fonctionnement de base", page 14.

❷ Contrôlez l'état de l'affichage.

- Lorsque vous avez sélectionné une voix, vérifiez d'abord les informations qui apparaissent sur l'affichage, telles que le mode Poly ("POLY", "MONO", "LEGATO"), le mode LAYER ("SINGLE", "UNISON", "DUAL", "SPLIT", etc.) et vérifiez si la fonction Arpège ("ARP") ou séquenceur ("SEQ") est activée. Ceci vous indique d'un seul coup d'œil la nature fondamentale de la voix.



❸ Comparez les SCENES et effectuez des "morphing" en utilisant la fonction de contrôle de SCENE.

- Lorsque vous avez sélectionné une voix, un témoin à LED à côté des touches [SCENE 1] ou [SCENE 2] (ou les deux témoins) s'allument, ce qui indique l'état SCENE sauvegardé en tant que donnée de voix. Appuyez sur chaque touche pour comparer le son de SCENE 1 et le son de SCENE 2.

- Appuyez en même temps sur les deux touches [SCENE] pour activer la fonction de contrôle de SCENE, et pendant l'exécution tournez ensuite la molette [MODULATION] vers l'avant et vers l'arrière pour effectuer un "morphing" ou fondu enchaîné des deux SCENES.

REMARQUE Pour plus d'informations sur les SCENES et le "morphing" des SCENES, voir page 19.

❹ Tournez les boutons de contrôle du son.

- Appuyez sur une touche KNOB PARAMETER GROUP et tournez chaque bouton de contrôle du son pendant que vous exécutez chaque SCENE pour savoir comment le son est affecté. Il existe huit groupes différents de paramètres affectés aux boutons en usine. Ceci vous permet d'éditer les paramètres du générateur de sons qui sont indiqués sur la face avant à côté de chaque bouton. Vous remarquerez combien il est simple d'opérer des changements déterminants sur les voix.

REMARQUE Pour plus d'informations sur l'utilisation des boutons de contrôle du son, voir page 26.

❺ Comparez les modes LAYER.

- Appuyez sur la touche [LAYER] pour vérifier pendant que vous jouez les différences entre les six modes LAYER.

REMARQUE Pour plus d'informations sur les modes LAYER, voir page 22.

❻ Changez le réglage du mode POLY.

- Pour vérifier comment le réglage du mode POLY affecte la manière dont les voix peuvent être jouées, réglez le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] sur le menu VOICE SCENE SETUP et appuyez sur la touche Poly [UP/DOWN] pour sélectionner le mode POLY, MONO ou LEGATO. Jouez ensuite sur le clavier.

REMARQUE Pour plus d'informations sur le mode POLY, voir page 72.

❼ Activez/désactivez la touche [ARPEGGIO/SEQ].

- Lorsque la voix utilise les fonctions Arpège ("ARP" apparaît sur l'affichage) ou Séquenceur ("SEQ" apparaît sur l'affichage), appuyez sur la touche [ARPEGGIO/SEQ] pour désactiver la fonction et écouter la voix sans le motif.

- Faites attention à la manière dont l'arpège ou la séquence sont déclenchés : soit sur la totalité du clavier, soit seulement à gauche du point de partage. Dans le cas du séquenceur pas à pas, certaines voix sont programmées pour vous permettre de déclencher un motif différent avec chaque touche à gauche du point de partage.

- Réglez le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] sur le menu VOICE ARPEGGIO/SEQ et appuyez une fois sur la touche KbdMode [UP/DOWN] pour confirmer le réglage qui détermine comment le motif est déclenché. Réglez ensuite le bouton [EDIT ROTARY] sur le menu VOICE SCENE SETUP et appuyez sur la touche Poly [UP/DOWN] pour comparer la manière dont les divers modes POLY affectent le motif lorsque vous jouez sur le clavier.

- Lorsque la voix n'utilise pas les fonctions Arpège et Séquenceur, appuyez sur la touche [ARPEGGIO/SEQ] pour activer ces fonctions et vérifier comment les notes et les accords sont affectés.

REMARQUE Pour plus d'informations sur la fonction Arpège, voir page 33. Pour plus d'informations sur le Séquenceur pas à pas, voir page 37.

❽ Changez les réglages Tempo, Pattern Type, Subdivision, et Hold de la fonction Arpège.

- Pour accélérer ou ralentir le motif (ou séquence) arpégé, réglez le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] sur le menu VOICE COMMON et appuyez sur le touche Tempo [UP/DOWN] jusqu'à ce que vous obteniez le résultat souhaité.

REMARQUE Pour plus d'informations sur le Tempo, voir page 77.

- Pour essayer les 30 motifs arpégés programmés différents, réglez le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] sur le menu VOICE ARPEGGIO/SEQ et appuyez sur la touche Type/No [UP/DOWN] pour sélectionner un motif après l'autre.

REMARQUE Pour plus d'informations sur le paramètre Type/No, voir page 34.

- Pour vérifier comment le rythme d'un motif change avec chacun des 10 réglages différents du paramètre Subdivide, réglez le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] sur le menu VOICE ARPEGGIO/SEQ et appuyez sur la touche Arpeggio Subdivide [UP/DOWN] pour sélectionner un réglage après l'autre.

REMARQUE Pour plus d'informations sur le paramètre Arpeggio Subdivide, voir page 34.

❾ Changez les effets et réglez l'EQ.

- Pour écouter les différents effets et réglages Variation et EQ, réglez le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] sur le menu VOICE COMMON et appuyez sur les touches Vari EF/EQ Param [UP/DOWN] et Data [UP/DOWN] respectivement. Appuyez également sur la touche Vari EF Dry:Wet [UP/DOWN] pour changer l'équilibre entre le signal "dry" (normal) et le signal "wet" (effet).

REMARQUE Pour plus d'information sur Vari EF/EQ, voir page 77.

- Pour écouter les différents effets et réglages Delay et Reverb, appuyez sur les touches Dly/Rev EF Param [UP/DOWN] et Data [UP/DOWN] respectivement.

REMARQUE Pour plus d'informations sur le mode Dly/Rev EF, voir page 79.

- Pour désactiver un effet spécifique ou tous les effets et écouter la sonorité d'une voix à l'état pur, appuyez sur la touche EF Bypass [UP/DOWN] et changez l'état en conséquence.

REMARQUE EF Bypass est un paramètre de système et son réglage restera donc le même quelle que soit la voix sélectionnée. Pour plus d'informations, voir page 80.

Contrôleurs assignables en temps réel

Vous pouvez assigner des paramètres particuliers au contrôleur assignable de votre choix, y compris les huits boutons de contrôle, la molette [MODULATION], le contrôleur [RIBBON] (axe X et axe Y) et After Touch de clavier, ainsi que que les pédales [FOOT VOLUME], [FOOT CONTROLLER] et [FOOTSWITCH] (en option). Les assignations de contrôleur et de paramètre sont effectuées par la fonction Matrice de Contrôle (voir page 73) et Assignation de Contrôle Utilitaire (voir page 95).

REMARQUE Pour plus d'informations sur les contrôleurs, voir "Utilisation des fonctions de conrôle", page 49.

Sélection d'une SCENE et "morphing" des deux SCENES

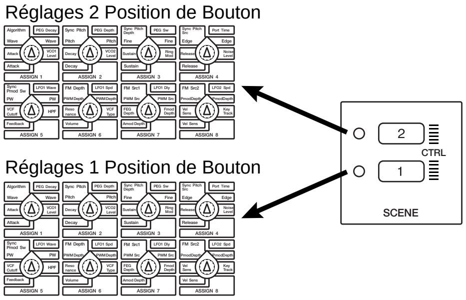
Les fonctions de sélection et de reproduction de SCENE de l'AN1x vous offrent toute une diversité de moyens sophistiqués et commodes de contrôler en temps réel le son qui vous permettront de vous exprimer musicalement de façon vraiment originale. Les touches [SCENE] permettent de sélectionner une SCENE ou d'activer la fonction de contrôle de SCENE.

Paramètres sauvegardés dans chaque SCENE

- Tous les paramètres de réglage de position des boutons pour chaque touche GROUP CONTROL KNOB (à l'exclusion du groupe [ASSIGN]).
- Le mode menu VOICE SCENE SETUP et le réglage des paramètres de la matrice de contrôle (à l'exclusion des paramètres COMMON).
- Les réglages Vari EF Dry:Wet du menu VOICE COMMON.

Mémoires SCENE

Chaque voix comporte deux mémoires SCENE, chacune pouvant avoir une édition différente en utilisant les boutons CONTROL. Vous pouvez rappeler chaque SCENE à tout moment pendant que vous jouez en appuyant sur la touche [SCENE 1] ou [SCENE 2]. Le témoin à LED situé à gauche de la touche sélectionnée s'allume pour indiquer la SCENE active.

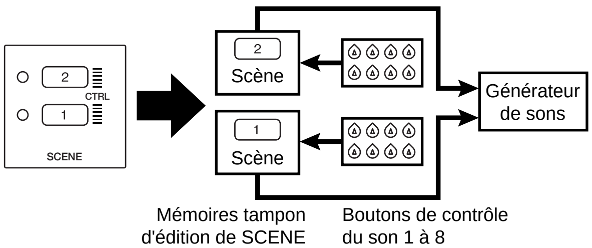


Vu le nombre pratiquement illimité de résultats pouvant être obtenus en sélectionnant les touches KNOB PARAMETER GROUP et en tournant les boutons de contrôle du son, les deux SCENES peuvent être similaires ou carrément différentes selon ce que vous recherchez. Ceci vous donne deux sonorités spécifiques que vous pouvez choisir à tout moment pour chacune des 128 voix, par simple pression d'une touche [SCENE].

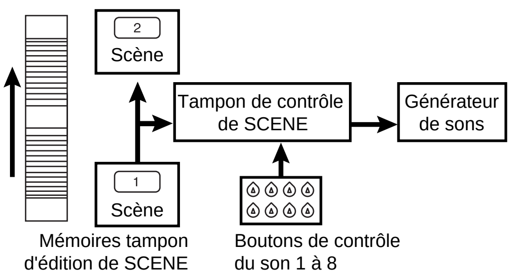
Les SCENES sont particulièrement commodes pour créer de légères variations du même son que vous pouvez utiliser dans différentes parties d'un morceau : par exemple, un son avec une attaque rapide coupant le mixage au cours de phrases rythmiques, et un autre avec une attaque plus lente convenant mieux à un pad. D'un autre côté, lorsque les deux SCENES sont complètement différentes l'une de l'autre, comme par exemple un son préparé pour les parties couplet et refrain et un autre pour une partie solo, il vous sera beaucoup plus facile de passer d'une SCENE à l'autre que d'une voix à une autre, et ce, plus particulièrement lors d'une performance sur scène.

Mémoires tampon d'édition de SCENE

Lorsque vous sélectionnez une voix, les deux SCENES sont chargées dans les mémoires tampon d'édition de SCENE. Du fait que chaque SCENE a sa propre mémoire tampon, vous pouvez "travailler" sur chaque SCENE séparément. Par exemple, lorsque vous sélectionnez [SCENE 1] et que vous éditez ses paramètres en tournant les boutons, ces données seront conservées dans SCENE 1 même si vous sélectionnez ensuite [SCENE 2] pour commencer à éditer ses paramètres. Lorsqu'ensuite vous sélectionnez de nouveau SCENE 1, les données que vous aviez éditées seront rappelées (et non pas les données SCENE 1 d'origine sauvegardée avec la voix).



Il existe également une mémoire tampon de Contrôle de SCENE servant à la modification des paramètres au moyen de la molette [MODULATION] (de même que par les positions des boutons de contrôle du son lorsque la fonction de contrôle de SCENE est active). Le son ainsi obtenu peut être sauvegardé à tout moment dans l'une des deux SCENES en effectuant une opération de sauvegarde de SCENE.



Du fait que l'édition de SCENE, de même que les opérations de sauvegarde, chargement et changement de SCENE, (voir les pages 21, 22) sont réalisées dans les mémoires tampon d'édition de SCENE, vous ne risquez pas de perdre les données de SCENE d'origine sauvegardées avec la voix sélectionnée, à moins que vous n'effectuiez une opération de sauvegarde de voix sous le même numéro de voix.

Souvenez-vous, cependant, que du fait que la mémoire tampon de SCENE est une mémoire volatile, vous perdrez les données de SCENE éditées si vous n'effectuez pas une opération de sauvegarde de voix avant de sélectionner une nouvelle voix.

REMARQUE Pour plus d'informations sur l'opération de sauvegarde de voix, voir page 98.

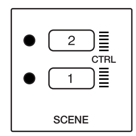
Fonction de contrôle de SCENE

La fonction de contrôle de SCENE vous permet de faire des "morphings" ou fondus enchaînés des deux SCENES en actionnant la molette [MODULATION], ou en utilisant une pédale de contrôle ou tout autre contrôleur continu assigné à cette fonction.

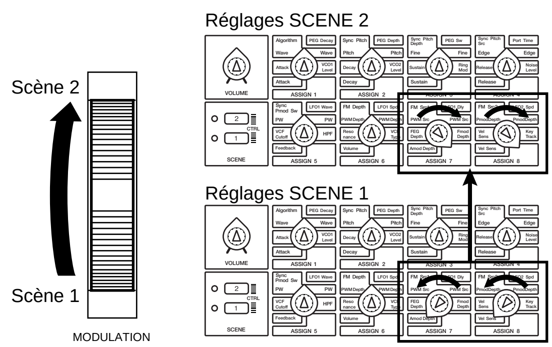
REMARQUE Pour plus d'informations sur l'assignation des contrôleurs, voir page 95.

Procédez de la manière suivante pour activer la fonction de contrôle de SCENE :

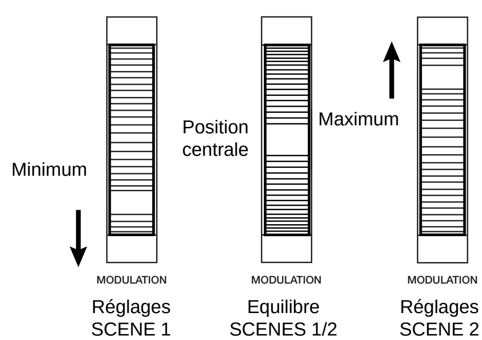
1. Appuyez en même temps sur les deux touches [SCENE]. Les témoins à LED situés à gauche des touches s'allument tous les deux pour indiquer que la fonction de contrôle de SCENE est activée.



2. Tournez la molette [MODULATION] vers l'avant et vers l'arrière (ou utilisez la pédale de contrôle, etc.) pendant que vous jouez.



La position minimale de la molette [MODULATION] (ou pédale de contrôle, etc.) reproduit la SCENE 1 ; la position maximale reproduit la SCENE 2 ; chacune des positions intermédiaires entre ces deux extrêmes (plage 0 à 127) reproduit un mélange différent des deux SCENES.



Selon les différences entre chaque Scène, un nombre considérable de paramètres peut être changé simultanément lorsque vous effectuez le fondu enchaîné. Aussi disposez-vous d'une énorme palette de sons que vous pouvez appliquer en temps réel à mesure que vous jouez. De même, vous pouvez sélectionner les touches KNOB PARAMETER GROUP et tourner les boutons CONTROL pour éditer les données pendant le Contrôle de Scène. Tous les changements de paramètres quand les deux touches [SCENE] sont activées se produisent dans le tampon d'édition Contrôle de Scène.

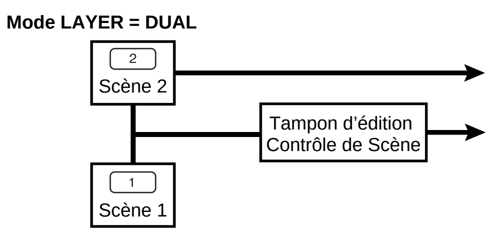
Lorsque vous effectuez un "morphing" entre les deux Scènes et que vous tournez les boutons CONTROL, vous pouvez créer un son inédit que vous devrez sauvegarder pour ne pas risquer de le perdre. Grâce à une opération de Sauvegarde de Scène, vous pouvez le mémoriser immédiatement dans une des Scènes.

REMARQUE Pendant le Contrôle de Scène, la matrice de contrôle ainsi que certains paramètres (p.ex. VCF Type, LFO Wave, VCO Wave, etc.) ne changeront pas. Pour ces paramètres, les réglages Scène 1 maintiendront leur effet.

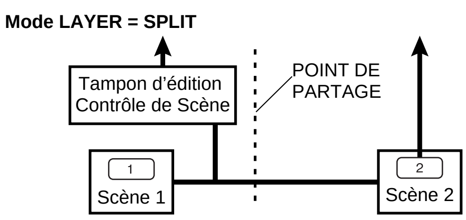
Contrôle de Scène en Modes DUAL et SPLIT

Selon que le mode LAYER est réglé sur DUAL ou SPLIT, le Contrôle de Scène produira un "morphing" de façon différente.

En mode DUAL, le Contrôle de Scène effectuera le "morphing" du son de la Scène 1 vers le son de la Scène 2.



En mode SPLIT, le Contrôle de Scène effectuera le "morphing" du son de la Scène 1 vers le son de la Scène 2 uniquement quand vous jouez sur la gauche du Point de Partage du clavier. Si vous jouez sur la droite du Point de Partage, seul le son de Scène 2 sera reproduit.



REMARQUE Pour plus d'informations sur les modes LAYER, voir page 22.

Confirmation du contrôleur assigné au Contrôle de SCENE

Vous pouvez vérifier à tout moment quel contrôleur a été assigné au Contrôle de SCENE. Maintenez simplement enfoncées les deux touches [SCENE] pour faire apparaître sur l'affichage le nom du contrôleur assigné à cette fonction.

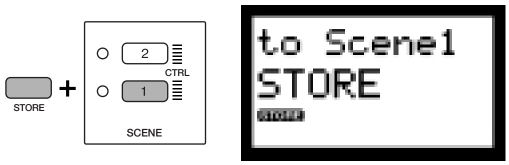


REMARQUE Pour plus d'informations sur l'assignation d'un contrôleur au Contrôle de SCENE, voir page 95.

Fonction de sauvegarde de SCENE

La fonction de sauvegarde de SCENE vous permet de sauvegarder les données d'une des mémoires tampon d'édition de SCENE dans l'autre, ou de sauvegarder les données créées pendant le Contrôle de SCENE dans l'une ou l'autre des mémoires tampon d'édition de SCENE.

1. Maintenez enfoncée la touche [STORE] et appuyez sur la touche [SCENE 1] ou [SCENE 2], selon la SCENE dans laquelle vous souhaitez sauvegarder les réglages effectués. Le message de confirmation "SURE?[Y/N]" se met à clignoter sur l'affichage.



2. Appuyez sur la touche [YES/ENTER] pour exécuter l'opération de sauvegarde de SCENE, ou appuyez sur la touche [NO] pour l'annuler.

REMARQUE Comme la fonction Sauvegarde de Scène mémorise les données dans un tampon d'édition de Scène, veillez à exécuter une opération de Sauvegarde de Voix avant de choisir une autre voix.

Fonction de chargement de SCENE

La fonction de chargement de SCENE vous permet de charger les données d'une des deux SCENES de n'importe quelle voix dans la SCENE correspondante de la voix sélectionnée. Ceci vous permet, par exemple, de copier les paramètres SCENE 1 d'une voix dans la SCENE 1 de la voix sélectionné et de copier les paramètres SCENE 2 d'une autre voix dans la SCENE 2 de la voix sélectionnée.

1. Maintenez enfoncée la touche [SCENE 1] (ou [SCENE 2]) et entrez le numéro de la voix dont vous souhaitez copier les données de SCENE. Le numéro de la voix que vous venez de sélectionner se met alors à clignoter sur l'affichage.



2. Appuyez sur la touche [YES/ENTER] pour exécuter l'opération de chargement de SCENE, ou appuyez sur la touche [NO] pour l'annuler.

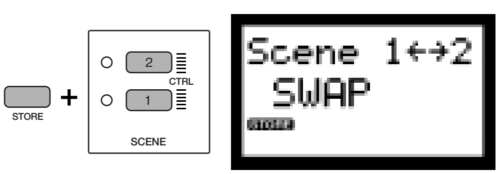
Données qui sont chargées:

- Tous les réglages de paramètre de bouton (sauf le groupe [ASSIGN])
- Paramètres de mode VOICE SCENE SETUP et Matrice de contrôle
- Paramètre VOICE COMMON Vari EF Dry:Wet

Fonction d'échange de SCENE

La fonction d'échange de SCENE vous permet d'échanger les données d'une mémoire tampon d'édition de SCENE avec les données de l'autre.

1. Maintenez enfoncée la touche [STORE] et appuyez simultanément sur les touches [SCENE 1] et [SCENE 2]. Le message de confirmation "SURE?[Y/N]" se met à clignoter sur l'affichage.



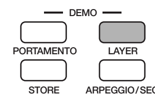
2. Appuyez sur la touche [YES/ENTER] pour exécuter l'opération d'échange de SCENE, ou appuyez sur la touche [NO] pour l'annuler.

Données qui sont échangées:

- Tous les réglages de paramètre de bouton (sauf le groupe [ASSIGN])
- Paramètres de mode VOICE SCENE SETUP et Matrice de contrôle
- Paramètre VOICE COMMON Vari EF Dry:Wet
- Paramètre VOICE FREE EG Track SceneSw
- Paramètre VOICE ARPEGGIO/SEQ Common SceneSw

Sélection des modes LAYER

Utilisez la touche [LAYER] pour sélectionner un des six modes LAYER disponibles.
A chaque poussée de la touche, un mode LAYER différent est sélectionné. Le LAYER sélectionné au moment de l'opération de Sauvegarde de Voix est sauvegardé commme donnée de voix.



Les modes LAYER déterminent comment les messages "Note On", provenant du clavier de l'AN1x ou d'un dispositif MIDI externe et reçus à la borne MIDI [IN] de l'AN1x, seront traités. Selon le mode LAYER sélectionné, une seule SCENE ou les deux seront reproduites et la fonction de contrôle de SCENE produira des effets différents. Le mode LAYER sélectionné affecte également la polyphonie disponible et détermine le mode de reproduction à timbre multiple.

Modes LAYER

SINGLE

Ce mode est le mode de reproduction normal d'une voix. Le son est déterminé par les données de la SCENE sélectionnée. Dans ce mode, l'AN1x a une polyphonie maximale de 10 notes.



UNISON

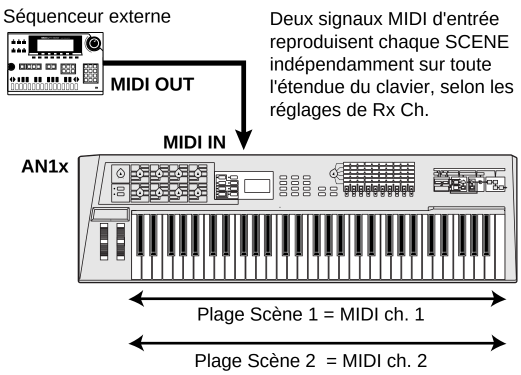
Ce mode est parfait pour produire des sons "épais" similaires aux sons analogiques produits par les synthétiseurs les plus classiques. En mode UNISON, les données de la SCENE sélectionnée sont multipliées. La polyphonie est déterminée par le réglage du mode POLY (voir page 72). Par exemple, si le mode POLY est réglé sur "mono" ou "legato", chaque message "Note On" utilisera cinq notes de polyphonie ; si ce mode est réglé sur "poly", par contre, chaque message "Note On" utilisera deux notes de polyphonie.



REMARQUE La fonction Unison Detune (voir page 76) vous permet de désaccorder l'Unison afin de rendre le son plus épais.

DUAL

Ce mode superpose les deux sons de SCENE 1 et SCENE 2, ce qui veut dire que les deux SCENES sont reproduites simultanément. Dans ce mode, l'AN1x est capable de la reproduction à timbre multiple (2 sons maxi.), ce qui signifie qu'un séquenceur ou autre dispositif MIDI externe peut reproduire chaque SCENE sur un canal MIDI différent, selon le réglage du paramètre Rx Ch (canal de réception) du menu UTILITY SETUP (voir page 93).



REMARQUE Pour choisir une Scène pour affectation de canal MIDI, appuyez simplement sur la touche [SCENE].

DUAL UNISON

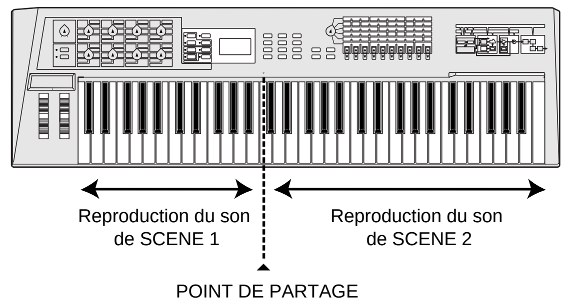
Dans ce mode, chaque Layer Dual est reproduite en Unison (un message “Note On” utilise cinq notes de polyphonie) quand le mode POLY est réglé sur “mono” ou “legato”. Si les deux scènes sont réglées sur “poly”, le résultat est le même que pour le mode DUAL. La reproduction multitimbre depuis une source MIDI externe (max. 2 sons) est également possible, comme définie par le paramètre UTILITY SETUP Rx Ch (Canal de réception) (voir page 93).



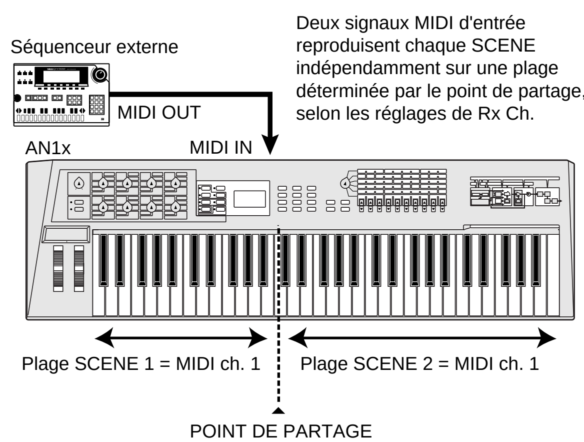
SPLIT

Dans ce mode, la SCENE 1 est assignée aux touches à gauche du point de partage variable (voir page 77), alors que la SCENE 2 est assignée aux touches à droite de ce point.





Dans ce mode, tout comme en mode DUAL, l'AN1x est capable de la reproduction à timbre multiple (2 sons maxi.).



SPLIT UNISON

Dans ce mode, chaque Scène de chaque côté du point de partage variable est reproduite en Unison (un message “Note On” utilise cinq notes de polyphonie) quand le mode POLY est réglé sur “mono” ou “legato”. Si les deux scènes sont réglées sur “poly”, le résultat est le même que pour le mode SPLIT.



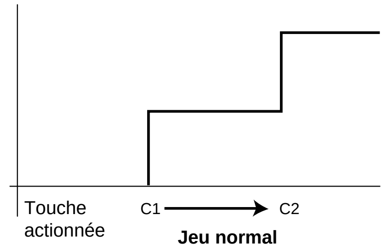
La reproduction multitimbre depuis une source MIDI externe (max. 2 sons) est également possible, telle que déterminée par les réglages UTILITY SETUP Rx Ch (Canal de réception).

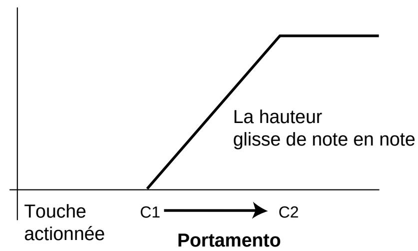
Paramètres LAYER

L'AN1x présente des paramètres LAYER, dans le menu VOICE SCENE SETUP, qui permettent de désaccorder les Layers lorsque le mode UNISON ou DUAL est sélectionné, ou d'avoir une répartition stéréo différente pour les deux Layers lorsque le mode UNISON, le mode DUAL ou le mode SPLIT est sélectionné. Pour plus d'informations, voir page 76.

Reproduction de portamento

Le portamento est un effet fréquemment appliqué à la voix ainsi qu'aux instruments à cordes (effet de glissendo). L'effet de portamento consiste à effectuer un glissement de son continu couvrant toutes les hauteurs intermédiaires de la hauteur d'une note à la hauteur de la note suivante.

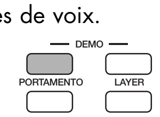




Le Portamento peut être appliqué aux voix de l'AN1x sous forme de sortie audio du générateur de sons interne. D'un autre côté, les données de Portamento peuvent être sorties par la borne MIDI [OUT], ce qui signifie que les données de Portamento peuvent également être appliquées aux voix d'un générateur de sons externe assigné au même canal MIDI que l'AN1x, ou qu'elles peuvent être enregistrées sous forme de données de changement de contrôle par un séquenceur MIDI externe.

Activation et désactivation du PORTAMENTO

Appuyez sur la touche [PORTAMENTO] pour activer ou désactiver le Portamento. L'état du Portamento est sauvegardé sous forme de données de voix.



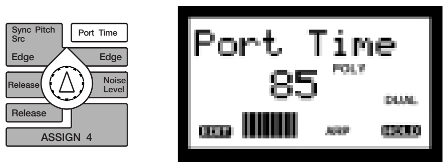


Chaque pression sur la touche [PORTAMENTO] entraîne la sortie d'un message de changement de contrôle, via la borne MIDI [OUT], ce qui peut être enregistré sous forme de donnée de changement de contrôle par un séquenceur MIDI externe.

Vous pouvez spécifier la pédale de contrôle assignable avec laquelle vous pourrez activer ou désactiver le Portamento, en utilisant la fonction Contrôle du menu UTILITY SETUP (voir page 95).

Réglage de la durée du Portamento

Vous pouvez déterminer la durée du Portamento en appuyant sur la touche [PEG/LFO] et en utilisant le 4ème bouton de contrôle du son.

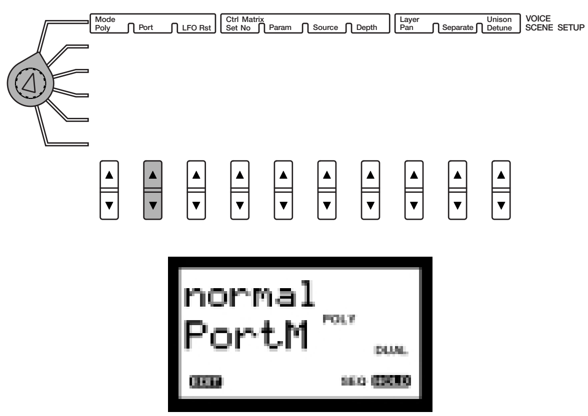


REMARQUE Lorsque la touche [PORTAMENTO] est désactivée, "– – –" apparaît sur l'affichage.

REMARQUE Pour plus d'informations, voir page 56.

Sélection des modes Portamento

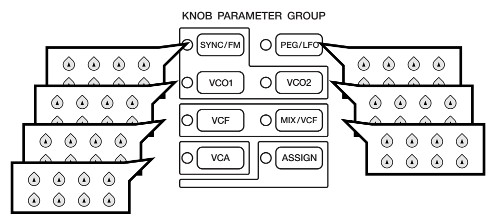
Plusieurs modes Portamento sont disponibles selon le réglage du mode POLY. Ces modes sont accessibles par le menu VOICE SCENE SETUP.



REMARQUE Pour plus d'informations, voir page 73.

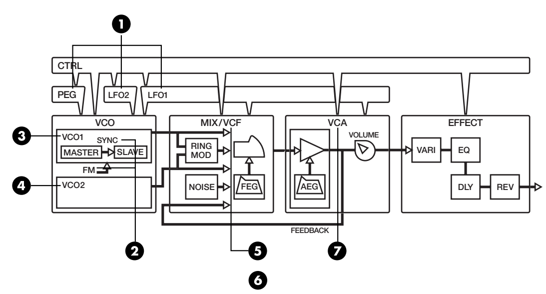
Sélection des groupes de paramètres

Les touches KNOB PARAMETER GROUP déterminent quel groupe de paramètres du générateur de sons vous pourrez éditer au moyen des boutons de contrôle du son. Vous pouvez changer radicalement la voix en éditant les divers paramètres. Appuyez simplement sur une de ces touches pour avoir accès à un groupe de paramètres. La touche sélectionnée est indiquée par le témoin allumé à sa gauche.



Les noms des paramètres d'un groupe sont indiqués sur la face avant à côté du bouton au moyen duquel vous pouvez les éditer. Ces noms ont un code de couleur et sont disposés par rapport à chaque touche KNOB PARAMETER GROUP. Une description de chaque groupe de paramètres, de même que de chacun des paramètres et réglages disponibles dans chaque groupe, est donnée dans la section “GUIDE DE REFERENCE.”

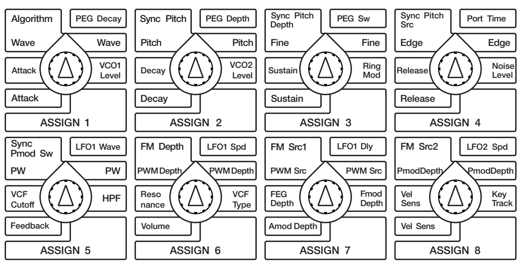
Pour les détails, reportez-vous aux pages suivantes:
❶ PEG/LFO — page 54
❷ SYNC/FM — page 58
❸ VCO1 — page 61
❹ VCO2 — page 63
❺ VCF — page 64
❻ MIX/VCF — page 66
❼ VCA — page 68
(ASSIGN — page 70)



REMARQUE Pour plus de renseignements sur l'assignation des paramètres aux boutons de contrôle du son, voir page 95. Pour plus d'informations sur le générateur de sons de l'AN1x, voir page 10.

Utilisation des boutons de contrôle du son

Les huit boutons de contrôle du son donnent un accès direct à des dizaines et des dizaines de paramètres de générateur de sons qui vous permettront de produire en temps réel avec l'AN1x un nombre de sons quasiment illimité. Ces boutons permettent également d'avoir accès aux événements individuels de chaque pas du séquenceur pas à pas et de les éditer (lorsque le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] est réglé sur le menu SEQ EDIT/SETUP).



Les boutons de contrôle sont assignables. Vous pouvez donc leur attribuer le paramètre que vous souhaitez qu'ils contrôlent. Vous pouvez attribuer un paramètre à chaque bouton (cela pour chaque SCENE de chaque voix) grâce à la matrice de contrôle. De plus, vous pouvez utiliser la fonction Contrôle du menu UTILITY SETUP pour affecter les paramètres de changement de contrôle qui seront contrôlés par chaque bouton lorsque la touche [ASSIGN] est sélectionnée, ce qui sera acheminé non seulement vers le générateur de sons interne, mais aussi sorti via la borne MIDI [OUT], et par conséquent utilisé pour contrôler simultanément un dispositif MIDI externe.

Quand vous tournez un bouton pour éditer un paramètre, le nom et la valeur de celui-ci apparaissent automatiquement sur l'affichage et le graphique des données de bouton illustre les mouvements du bouton. Si vous appuyez simplement sur un bouton (à poussoir) sans le tourner, le nom et la valeur du paramètre apparaissent sur l'affichage pour permettre une confirmation visuelle, sans changer sa valeur.



Le fait de tourner un bouton vers la gauche diminue les valeurs numériques (ou vous permet d'aller vers le début d'une liste de paramètres disponibles) et le fait de le tourner vers la droite augmente les valeurs numériques (ou vous permet d'aller vers la fin d'une liste de paramètres disponibles).

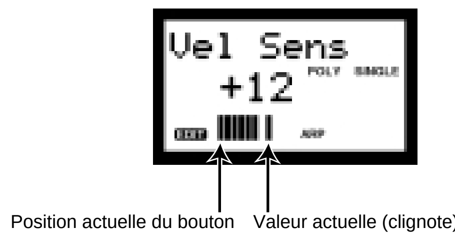
REMARQUE Pour des informations sur l'assignation des contrôleurs, voir page 95.

Si le bouton rotatif [EDIT ROTARY] est réglé aux positions 1-4 ou à la position 6, quand vous sélectionnez une voix, la touche [ASSIGN] sera automatiquement sélectionnée (le témoin à LED voisin s'allume), ce qui signifie que le groupe de paramètres assignés aux boutons par la fonction de contrôle de menu UTILITY SETUP pourra être édité ou contrôlé en tournant les boutons CONTROL. Pour avoir accès à un autre groupe de paramètres de bouton, appuyez simplement sur la touche KNOB PARAMETER GROUP.

REMARQUE Pour plus d'informations sur les groupes de paramètres, voir page 54.

Graphique des données de bouton

Pendant l'édition des paramètres d'événement de séquence ou de générateur de sons, un graphique horizontal à 11 segments, appelé "graphique des données de bouton" apparaît à la partie inférieure de l'affichage. Lorsque vous appuyez sur un des boutons de contrôle du son pour confirmation des données (avant de tourner le bouton), ce graphique vous indique visuellement la valeur du paramètre par rapport à la position du bouton.



Le segment du graphique de données qui clignote indique la valeur actuelle du paramètre, alors que les segments ombrés situés à droite et à gauche du segment qui clignote indiquent la position physique actuelle de bouton. Au fur et à mesure que vous tournez un bouton vers la droite ou vers la gauche, le graphique de données se déplace de la même manière vers la droite ou vers la gauche pour suivre les mouvements du bouton.

Edition approximative/précise

Lorsque vous éditez les paramètres des boutons de contrôle du son, vous pouvez incrémenter et décrémenter leur valeur par bonds petits ou importants, selon la manière dont vous tournez le bouton. Le graphique des données de bouton s'affiche de manière différente selon la méthode que vous utilisez.

Le fait de tourner simplement un bouton augmentera ou diminuera la valeur du paramètre par bonds importants. Dans ce cas, il n'apparaît pas de segment clignotant dans le graphique de données. Le fait de tourner un bouton tout en le maintenant enfoncé augmentera ou diminuera la valeur du paramètre par petits bonds. Dans ce cas, le segment clignotant du graphique de données se déplace au fur et à mesure que vous tournez le bouton et il continue à clignoter lorsque vous relâchez le bouton.

Assignation des paramètres aux boutons

Vous pouvez assigner un des nombreux paramètres de changement de contrôle disponibles à chaque bouton. Lorsque vous avez appuyé sur la touche [ASSIGN], ces paramètres sont accessibles et peuvent être édités en temps réel en utilisant les boutons de contrôle du son.

L'assignation des boutons est effectuée en utilisant les paramètres de la fonction Contrôle (Numéro de contrôle et de dispositif) du menu UTILITY SETUP. Lorsque vous appuyez sur la touche [ASSIGN] et que vous tournez un bouton de contrôle du son, des données de changement de contrôle MIDI sont acheminées vers le générateur de sons interne de même que vers la borne MIDI [OUT], afin de contrôler un dispositif externe. Les assignations de la fonction Contrôle sont des réglages de paramètres de système, ce qui signifie que ces réglages resteront tels que réglés et seront disponibles quelle que soit la voix sélectionnée.



Vous pouvez également assigner divers autres paramètres aux boutons en utilisant la matrice de contrôle du menu VOICE SCENE SETUP qui n'affecte que les paramètres du générateur de sons interne (de même que les messages MIDI d'entrée). Et du fait que les paramètres de la matrice de contrôle sont des réglages de voix, ils sont sauvegardés en tant que données de voix, ce qui veut dire que vous pouvez personnaliser les assignations de bouton pour chaque SCENE de chaque voix !

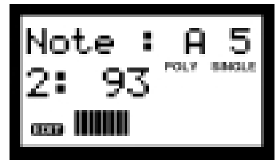


REMARQUE Pour plus de renseignements sur la manière d'assigner les paramètres aux boutons de contrôle du son, voir page 95. Pour plus de renseignements sur la manière d'assigner les paramètres de la matrice de contrôle aux boutons de contrôle du son, voir page 73.

REMARQUE Une liste des paramètres disponibles pouvant être assignés à chaque bouton de contrôle du son est donnée dans le livre “Liste de Données” séparé.

Edition des événements de séquenceur pas à pas

Lorsque vous réglez le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] sur le menu SEQ EDIT/SETUP (position 5), ou lorsque vous sélectionnez une voix alors que le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] est déjà réglé sur cette position, aucun témoin à LED ne s'allume à côté des touches KNOB PARAMETER GROUP et le fait de tourner un bouton de contrôle du son éditera l'événement sélectionné du pas séquenceur assigné à ce bouton.



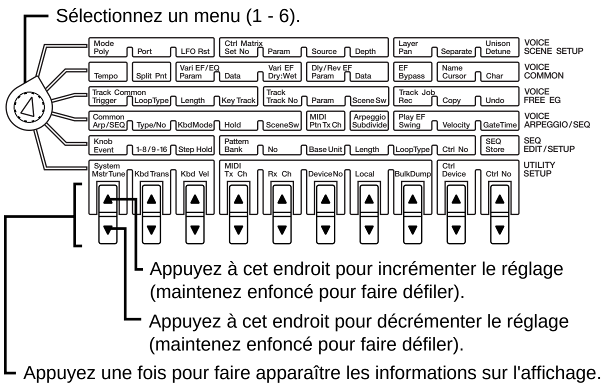
Lorsque vous tournez un bouton pour éditer un événement, le nom de l'événement et sa valeur (et le numéro du pas) apparaissent automatiquement sur l'affichage, alors que le graphique des données de bouton suit les mouvements du bouton. Lorsque vous appuyez simplement sur un bouton sans le tourner, les informations apparaissent sur l'affichage pour confirmation uniquement.

Appuyez sur une touche KNOB PARAMETER GROUP pour activer son groupe de paramètres de générateur de sons (le témoin à LED correspondant s'allume alors) et appuyez une deuxième fois sur la même touche pour revenir au mode d'édition séquenceur pas à pas. Vous pouvez également mettre le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] sur une autre position pour désactiver le mode d'édition séquenceur pas à pas.

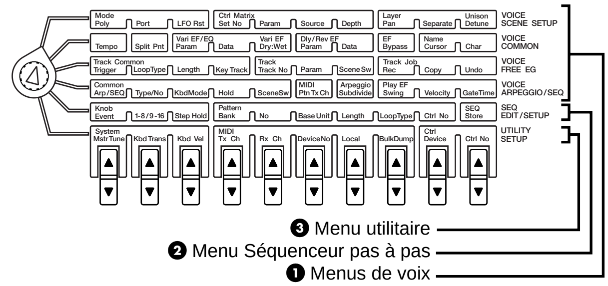
REMARQUE Pour plus d'informations sur le séquenceur pas à pas, voir page 37.

Utilisation de la matrice de contrôle

La matrice de contrôle de menus d'édition de l'AN1x vous permet d'accéder d'une manière rapide et simple à des centaines de paramètres. Il vous suffit de régler le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] sur un des six menus et d'appuyer sur la touche [UP/DOWN] de modification de la valeur du paramètre située sous le nom du paramètre que vous souhaitez éditer.



Appuyez une fois sur la touche [UP/DOWN] pour faire apparaître sur l'affichage le nom du paramètre et son réglage actuel. Appuyez plusieurs fois de suite sur la partie supérieure ou sur la partie inférieure de la touche pour incrémenter ou décrémenter le réglage ou maintenez enfoncée l'une de ces deux parties de la touche pour faire défiler les réglages.



❶ Menus voix

Les quatre menus voix concernent principalement les paramètres qui affectent le générateur de sons.

VOICE SCENE SETUP Comprend les paramètres de la matrice de contrôle et de mode SCENE, plus les paramètres s'appliquant aux Layers pour la voix concernée.

VOICE COMMON Comprend les paramètres relatifs au tempo, au point de partage, aux effets et à la désignation de la voix qui sont communs aux deux SCENES, et le paramètre d'équilibre Variation Dry:Wet qui peut être réglé différemment pour chaque SCENE.

VOICE FREE EG Comprend les réglages de déclenchement et de longueur, de sélection de piste et de paramètre, plus les paramètres d'enregistrement et autres paramètres concernant la fonction Free EG.

VOICE ARPEGGIO/SEQ Comprend les paramètres communs et spécifiques concernant la fonction Arpège et le séquenceur pas à pas.

REMARQUE Vous trouverez une description détaillée de chaque paramètre et des réglages disponibles dans la section “GUIDE DE REFERENCE”, page 72. Pour plus d'informations sur la fonction Arpège, voir page 33.

❷ Menu séquenceur pas à pas

Le menu SEQ EDIT/SETUP comprend les paramètres concernant l'édition des séquences et événements bouton, de même que les paramètres de sélection de numéro et banque de motifs et autres paramètres concernant le séquenceur pas à pas.

REMARQUE Vous trouverez une description détaillée de chaque paramètre et des réglages disponibles dans la section “GUIDE DE REFERENCE”, page 89. Pour plus d'informations sur le séquenceur pas à pas, voir page 37.

❸ Menu utilitaire

Le menu UTILITY SETUP comprend les paramètres "globaux", y compris les paramètres d'accord du système, de transposition et de vélocité du clavier, des canaux de réception et de transmission et autres réglages MIDI, de même que les paramètres concernant les assignations de la fonction de contrôle.

REMARQUE Vous trouverez une description détaillée de chaque paramètre et des réglages disponibles dans la section “GUIDE DE REFERENCE”, page 92. Pour plus d'informations sur la fonction de contrôle, voir page 50.

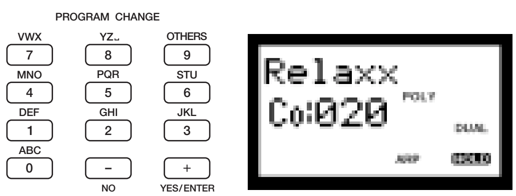
Edition des voix

Si vous avez lu tous les chapitres précédents, et plus particulièrement si vous avez essayeé les diverses fonctions au fur et à mesure de votre lecture, vous devriez maintenant avoir une assez bonne idée de la manière dont l'AN1x crée et améliore les sons, de même que de la manière dont les diverses contrôles affectent les nombreuses fonctions de l'instrument. Le chapitre suivant vous donne une description générale de la marche à suivre pour éditer une voix, ainsi que les étapes-clés qu'il vous faut effectuer si vous souhaitez créer vos propres voix originales depuis le départ.

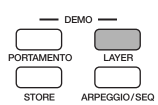
Procédure d'édition d'une voix

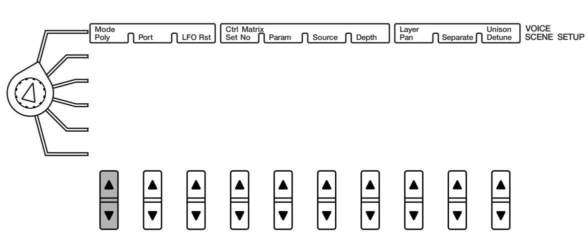
L'AN1x est si naturellement intuitif que la procédure d'édition d'une voix est extrêmement simple. La marche à suivre suivante d'une extrême simplicité s'applique dans tous les cas :

1. Sélectionnez une voix en utilisant le pavé numérique PROGRAM CHANGE.



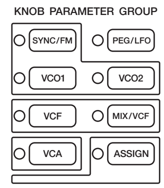
2. Réglez le mode LAYER à l'aide de la touche [LAYER] et le mode POLY (dans le menu VOICE SCENE SETUP).

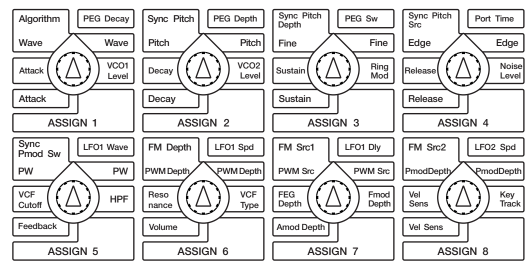




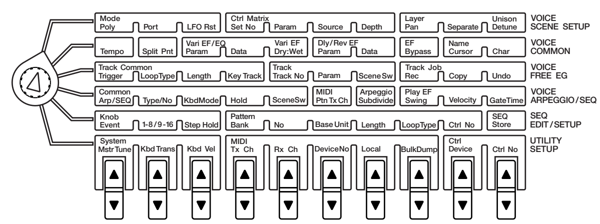


3. Editez les divers paramètres de générateur de sons pour chaque SCENE en utilisant les touches KNOB PARAMETER GROUP et les boutons de contrôle du son.





4. Selon vos besoins, spécifiez les réglages et la configuration des effets en utilisant la matrice d'édition, enregistrez en temps réel les mouvements des boutons pour un ou plusieurs paramètres en utilisant la fonction Free EG à 4 pistes, spécifiez les réglages de la fonction Arpège, créez une séquence de pas, assignez les réglages de la matrice de contrôle et réglez tous les paramètres de voix voulus.



5. Sauvegardez les données de voix dans un emplacement de mémoire de voix (1 à 128) en effectuant une opération de sauvegarde de voix (voir page 98).



REMARQUE Les paramètres que vous pouvez éditer à tout moment mais qui ne sont pas sauvegardés en tant que données de voix comprennent les paramètres concernant le système accessibles via le menu UTILITY SETUP, la mise en dérivation ou non des effets (menu VOICE COMMON) et le canal MIDI de transmission des motifs (menu VOICE ARPEGGIO/SEQ). Tous ces paramètres conserveront leurs réglages quelle que soit la voix sélectionnée.

Création de voix originales

Ci-après, vous trouverez un aperçu des procédures principales nécessaires pour créer vos propres voix à partir de zéro. Pour des exemples détaillés sur la façon de créer des types particuliers de voix, y compris des classiques pour synthétiseur analogique comme Synth Bass, et Synth Brass, ainsi que des voix traditionnelles du genre Orgue Electronique et Piano Electrique, voir page 101.

Générateur de sons et édition de paramètre de panneau

En éditant les paramètres du générateur de sons, vous pouvez déterminer les caractéristiques fondamentales de la voix. Vous pouvez y accéder en appuyant sur une touche KNOB PARAMETER GROUP et en tournant des boutons CONTROL particuliers. Voici les quatre démarches-clés du processus d'édition des paramètres de générateur de sons:

1. **Edition VCO pour sélectionner la forme d'onde fondamentale et déterminer la hauteur.**
2. **Edition VCF pour appliquer un filtrage et déterminer la tonalité, ou le timbre.**
3. **Edition VCA pour appliquer l'amplification à la voix.**
4. **Edition LFO pour appliquer la modulation aux VCO, VCF et VCA**

REMARQUE L'édition des paramètres de générateur de sons affecte la Scène sélectionnée (chargée dans le tampon d'édition de scène) ou le son de Contrôle de Scène (dans le tampon de contrôle de scène). Pour des détails, voir page 20.

En éditant les divers paramètres de menu Edition, vous pouvez déterminer les modes d'une voix liés au clavier et à la SCENE, configurer les types et les réglages d'effet, enregistrer des pistes Free EG, créer et assigner des motifs de Séquenceur pas à pas ou configurer la fonction Arpège. (Pour les détails, voir page 71.)

REMARQUE Certains paramètres de panneau s'appliquent à des Scènes individuelles ou de façon égale aux deux Scènes pour la voix. Pour les détails sur chaque menu et les paramètres disponibles, voir page 72.

POUR COMMENCER

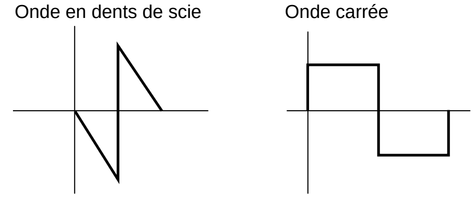
1. Edition VCO

Une pression sur la touche [VCA1] KNOB PARAMETER GROUP vous donne accès aux principaux paramètres d'oscillateur contrôlé en tension, ce qui permet de sélectionner la forme d'onde de base et de déterminer la hauteur fondamentale du son. Une pression sur la touche [VCO2] vous donne accès au second oscillateur, qui contient le même jeu de paramètres que le VCO1 et grâce auquel vous pouvez ajouter une dimension supplémentaire à la voix.

REMARQUE Aucun son ne sera produit si les réglages VCO1 Level ou VCO2 Level dans le groupe [MIX/VCF] sont trop bas.

Wave

En tournant le bouton CONTROL 1, vous pouvez sélectionner la forme d'onde pour l'oscillateur VCO1— parmi une liste qui comprend "saw", "square" (impulsion) et bien d'autres — qui détermine les caractéristiques fondamentales de la voix.



REMARQUE Pour des détails sur les ondes disponibles, voir page 61.

Pitch et Fine

En tournant les boutons CONTROL 2 (Pitch) et 3 (Fine), vous pouvez déterminer la hauteur fondamentale de l'onde. En utilisant les deux oscillateurs, vous pouvez légèrement "désaccorder" la hauteur de chaque oscillateur par le paramètre Fine pour grossir le son, ou créer des intervalles en réglant des paramètres Pitch différents pour chacun.

REMARQUE Pour des détails sur les paramètres Pitch et Fine, voir pages 61, 62.

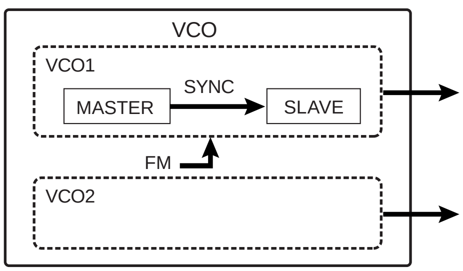
Edge, Pulse Width et Pmod Depth

En tournant le bouton CONTROL 4, vous pouvez ajuster dans quelle mesure le "bord" de l'onde sera dur ou doux. Le bouton CONTROL 5 permet de déterminer la largeur de l'impulsion d'onde pour contrôler le degré d'harmoniques présents. Le bouton CONTROL 8 permet d'ajuster la profondeur de modulation de hauteur afin de créer un effet de vibrato. D'autres paramètres permettent d'appliquer une modulation à la largeur d'impulsion par le LFO1 et d'autres ondes.

REMARQUE Pour des détails sur les paramètres Edge, Pulse Width et Pmod Depth, voir pages 62, 63.

Sync Algorithm

Une pression sur la touche [SYNC/FM] KNOB PARAMETER GROUP permet d'utiliser les boutons CONTROL pour accéder aux paramètres qui affectent les oscillateurs “principal” et “asservi” qui font partie du VCO1, ainsi que de configurer comment le signal FM (modulation de fréquence) sera appliqué aux oscillateurs principal et/ou asservi. Quand la “sync” est validée, le VCO1 devient littéralement deux oscillateurs en un et l'asservi est synchronisé avec le principal.
En tournant le bouton CONTROL 1, vous pouvez configurer l'Algorithme Sync qui, soit coupe la sync et rend seulement disponible le signal FM, soit vous permet d'appliquer le signal FM à l'oscillateur principal, à l'asservi ou aux deux. Le bouton CONTROL 2 vous donne accès au paramètre Sync Pitch pour créer une différence de hauteur entre les oscillateurs principal et asservi, et contrôler l'intervalle harmonique qui en résulte. D'autres paramètres disponibles vous laissent appliquer une modulation aux oscillateurs VCO1 avec le LFO1 et d'autres ondes.



REMARQUE Pour des détails sur les paramètres [SYNC/FM], voir page 58.

PEG

Une pression sur la touche [PEG/LFO] KNOB PARAMETER GROUP permet d'utiliser les boutons CONTROL pour avoir accès aux paramètres qui contrôlent le Générateur d'enveloppe de hauteur (PEG), qui détermine comment la hauteur d'une voix change dans le temps - depuis le moment où une touche est actionnée, maintenue, puis relâchée - et la durée requise pour que le son se termine. Le bouton CONTROL 2 permet de régler la Profondeur PEG, ou la hauteur par demi-tons. Le bouton CONTROL 1 permet d'ajuster la Chute PEG, ou la durée requise par le son pour atteindre sa hauteur de base à partir du réglage Profondeur PEG. Le bouton CONTROL 3 permet de régler la touche PEG afin de déterminer à quel VCO le PEG sera appliqué.

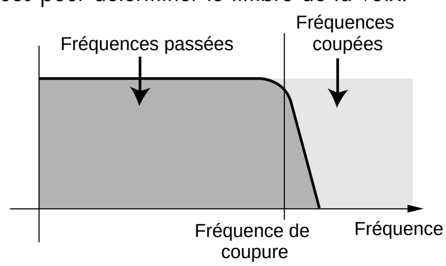
REMARQUE Pour plus d'informations sur les paramètres PEG Depth, PEG Decay et PEG Switch, voir page 55.

2. Edition VCF

Une pression sur la touche [VCF] KNOB PARAMETER GROUP vous donne accès aux paramètres de filtre contrôlé en tension, ce qui permet de déterminer les caractéristiques de la tonalité, ou le timbre de la voix, et de configurer le Générateur d'Enveloppe de Filtre (FEG).

VCF Cutoff et Resonance

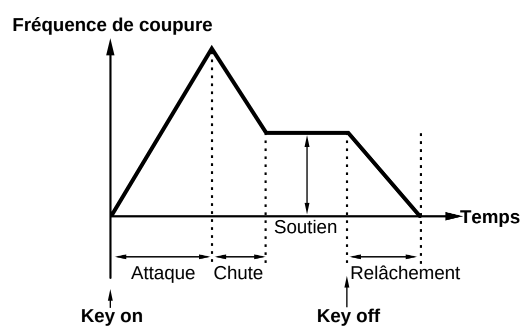
En tournant le bouton CONTROL 5, vous pouvez régler la fréquence de coupure de VCF Type (comme désigné dans le groupe MIX/VCF), qui détermine le point auquel les fréquences spécifiées sont passées ou coupées – c'est-à-dire filtrées. Le bouton CONTROL 6 permet d'accentuer les harmoniques près de la fréquence de coupure pour appliquer une résonance. Ces deux paramètres sont critiques pour déterminer le timbre de la voix.



Type VCF = Filtre Passe-Bas

FEG

Les boutons CONTROL 1-4 permettent de déterminer respectivement les valeurs Attack, Decay, Sustain et Release (attaque, chute, soutien, libération), afin de vous donner un contrôle de précision sur le changement du timbre de la voix dans le temps - depuis le moment où une touche est actionnée, maintenue et relâchée - et la durée requise pour que le son se termine. Le bouton CONTROL 7 permet de régler la Profondeur FEG ou la plage de mouvement de la fréquence de coupure.



REMARQUE Pour plus d'informations sur les paramètres VCF, voir page 64.

Ring Modulator, Noise et Mixer

Une pression sur la touche [MIX/VCF] KNOB PARAMETER GROUP permet d'utiliser les boutons CONTROL 1-4 pour déterminer respectivement les niveaux des signaux VCO1, VCO2, Ring Modulator et Noise. Le bouton CONTROL 5 permet de déterminer la fréquence de coupure du Filtre Passe-haut appliqué au signal qui est sorti au mixeur. Le bouton CONTROL 6 permet de sélectionner le type de filtre VCF (LPF, HPF, BPF, BEF) qui sera contrôlé par la fréquence de coupure VCF (dans le groupe de paramètre VCF). Le bouton CONTROL 7 permet d'ajuster la Profondeur de Modulation de Filtre afin de créer un effet wah.

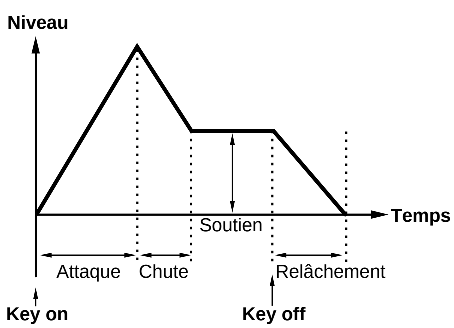
REMARQUE Pour plus d'informations sur les paramètres MIX/VCF, voir page 66.

3. Edition VCA

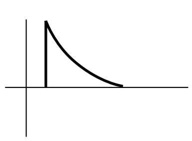
Une pression sur la touche [VCA] KNOB PARAMETER GROUP vous donne accès aux paramètres d'amplificateur contrôlé en tension, ce qui vous permet de déterminer le volume du son et de configurer le Générateur d'Enveloppe d'Amplitude (AEG).

AEG

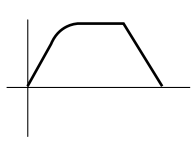
Les boutons CONTROL 1-4 vous permettent de déterminer respectivement les valeurs Attack, Decay, Sustain et Release (attaque, chute, soutien, libération), afin de vous donner un contrôle de précision sur le changement du volume de la voix dans le temps - depuis le moment où une touche est actionnée, maintenue et relâchée - et la durée requise pour que le son se termine. Les schémas suivants indiquent la différence dans les caractéristiques de générateur d'enveloppe pour certains instruments ordinaires.



Piano



Violon



REMARQUE Pour plus d'informations, voir page 68.

Amod Depth et Vel Sens

Le bouton CONTROL 7 permet d'ajuster la Profondeur de Modulation d'Amplitude (Amod Depth) pour créer un effet de trémolo en utilisant LFO1. Le bouton CONTROL 8 permet de régler la Sensibilité de Vélocité (Vel Sens) pour déterminer l'amplitude du VCA par rapport à la force du jeu, afin d'accroître la plage dynamique avec un toucher plus lourd ou plus léger.

REMARQUE Pour plus d'informations sur les paramètres Amod Depth et Vel Sens, voir page 70.

Feedback et Volume

Le bouton CONTROL 5 permet de déterminer le niveau de feedback qui est fourni à partir du VCA et puis "restitué" à l'entrée du mixeur, ce qui rend le signal plus épais. Le bouton CONTROL 6 permet de déterminer le niveau de sortie d'ensemble du VCA avant que le signal passe au bloc Effet.

REMARQUE Pour plus d'informations sur les paramètres Feedback et Volume, voir page 69.

4. Edition LFO

L'Oscillateur Basse Fréquence (LFO) est un oscillateur qui produit des signaux de basse fréquence afin de vous permettre d'appliquer un signal de modulation à des aspects particuliers de la voix. Par exemple, appliquer le LFO au VCO crée un vibrato, l'appliquer au VCF crée un wah et l'appliquer au VCA crée un trémolo. Le AN1x possède deux LFO séparés, ce qui vous donne une large plage de contrôle sur la modulation.

Wave et Speed

Le fait d'appuyer sur la touche [PEG/LFO] KNOB PARAMETER GROUP vous permet d'utiliser le bouton CONTROL 5 pour sélectionner l'Onde LFO1 parmi 21 types disponibles. Le bouton CONTROL 6 vous permet d'ajuster Speed (vitesse) LFO1 et le bouton CONTROL 7 permet de déterminer la durée Delay (Retard) LFO1 de la modulation. Le bouton CONTROL 8 permet d'ajuster Speed (vitesse) LFO2 pour l'onde LFO2, qui est fixée à une onde triangulaire.

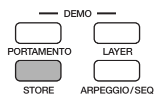
REMARQUE Pour plus d'informations sur les paramètres LFO, voir page 54.

Mémorisation d'une voix

Selon que vous travaillez sur le son de Scene 1, Scene 2 ou Scene Control, vous pouvez effectuer les opérations Sauvegarde de Voix à mesure que vous éditez la voix.

Opération de sauvegarde (STORE)

La touche [STORE] est utilisée pour effectuer les opérations de sauvegarde d'une voix.



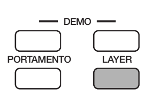
Pour des informations sur l'opération de Sauvegarde de Voix, voir page 98.

REMARQUE Pour plus d'informations sur les types de données sauvegardées dans une voix, voir page 9.

REMARQUE Pour plus d'informations sur les opérations de sauvegarde concernant les SCENES, voir page 21. Pour plus d'informations sur l'exécution d'une opération de sauvegarde de séquence (SEQ), voir page 46.

Activation et désactivation des fonctions ARPEGGIO/SEQ

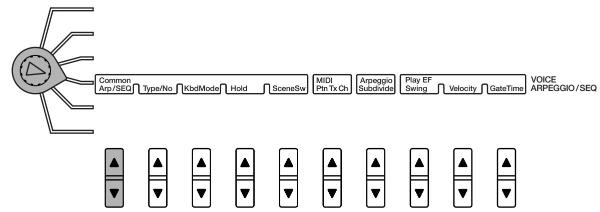
La touche [ARPEGGIO/SEQ] est utilisée pour activer et désactiver la fonction Arpège et le séquenceur pas à pas. L'indication "ARP" ou "SEQ" apparaît sur l'affichage pour indiquer laquelle de ces deux fonctions est active pour la voix sélectionnée, ce qui est déterminé par le réglage du paramètre "Common Arp/SEQ" du menu VOICE ARPEGGIO/SEQ.



REMARQUE Pour plus d'informations sur la fonction Arpège, voir page 33. Pour plus d'informations sur le séquenceur pas à pas, voir page 37. Pour plus d'informations sur le réglage "Arp/SEQ", voir page 85.

Utilisation de la fonction Arpège

La fonction Arpège vous permet de produire des motifs d'accords arpégés en appuyant sur une seule touche. Vous disposez de 30 types de motif arpégé. Ceci, combiné aux 10 réglages possibles des paramètres de sous-division arpège (résolution du rythme) et de vélocité de reproduction des effets et au nombre de notes jouées, vous donne des moyens étendus de contrôle et de personnalisation de la longueur, du rythme et de l'allure des motifs arpégés d'une voix.



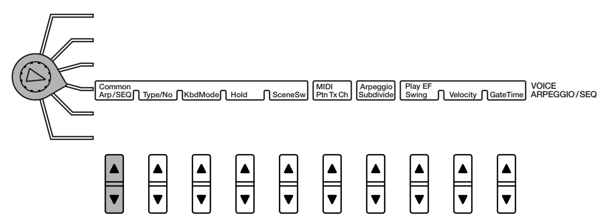
Vous pouvez contrôler quelle SCENE reproduira les motifs arpégés, activer ou désactiver à volonté la fonction de tenue des accords arpégés, et même spécifier un canal MIDI indépendant pour la sortie des données de motifs arpégés.

Les paramètres spécifiques à la fonction Arpège sont accessibles dans le menu VOICE ARPEGGIO/SEQ, certains autres paramètres, cependant, affecteront également l'exécution des accords arpégés, comme par exemple les réglages du tempo et du mode POLY et, selon le mode LAYER sélectionné, le point de partage du clavier.

REMARQUE Vous trouverez une description détaillée de chaque paramètre du menu VOICE ARPEGGIO/SEQ en page 85.

Activation/désactivation de la fonction Arpège

La fonction Arpège ne peut être activée que lorsque le paramètre Arp/SEQ (menu VOICE ARPEGGIO/SEQ) est réglé sur "Arpeggio".



Vous pouvez activer et désactiver la fonction Arpège en appuyant sur la touche [ARPEGGIO/SEQ]. Lorsque la fonction Arpège est activée, l'indication "ARP" apparaît dans la partie inférieure droite de l'affichage.



Réglage du tempo de la fonction Arpège

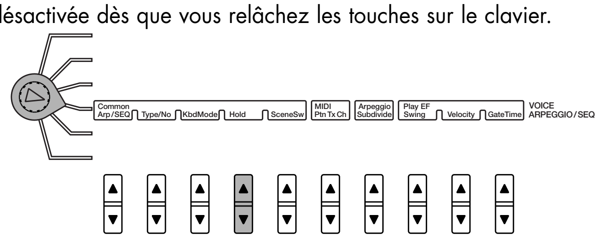
Réglez le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] sur le menu VOICE COMMON et appuyez sur la touche Tempo [UP/DOWN] pour régler le tempo de la fonction Arpège en BPM (temps par minute).



Si vous souhaitez que l'horloge d'un séquenceur ou d'une boîte à rythme MIDI externe contrôle le tempo de l'AN1x, réglez le Tempo sur "MIDI" (la première valeur avant "40"), ce qui permettra aux deux dispositifs de jouer en synchronisation l'un avec l'autre.

Fonction de tenue des accords arpégés

Appuyez sur la touche Hold [UP/DOWN] pour activer ou désactiver la fonction de tenue des accords arpégés. Lorsque "Hold" est réglé sur "on", l'indication "HOLD" apparaît en caractères inversés dans le coin inférieur droit de l'affichage. Une fois que vous avez lancé la fonction Arpège en jouant sur le clavier, l'accord continuera de jouer automatiquement lorsque vous relâchez la touche, et ce, jusqu'à ce que vous régliez le paramètre "Hold" sur "off" ou que vous appuyiez sur la touche [ARPEGGIO/SEQ] pour désactiver la fonction Arpège. Lorsque le réglage "off" est sélectionné, la fonction Arpège est désactivée dès que vous relâchez les touches sur le clavier.

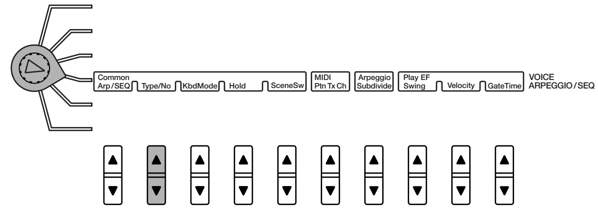




La fonction de tenue des accords arpégés est particulièrement commode pour jouer sur scène, à condition que le mode LAYER soit réglé sur "SPLIT" et que le mode clavier soit réglé sur "chrd&norm" (voir page 35), car vous pouvez lancer la fonction Arpège avec les notes à gauche du point de partage et utiliser les deux mains pour jouer des accords ou des variations rythmiques à droite de ce point. La fonction de tenue des accords arpégés est également commode pour essayer différents réglages des paramètres "Types" et "Subdivide" de la fonction Arpège, et elle est littéralement indispensable pour effectuer un réglage fin des divers paramètres de générateur de sons appliqués aux arpèges à l'aide des boutons de contrôle.

Types de motif arpégé

Vous pouvez sélectionner les 30 Types de motif arpégé en appuyant sur la touche Type/No [UP/DOWN]. Les Types disponibles sont divisés en deux groupes : accords séparés (Types 1 à 15) et accords arpégés spéciaux (Types 16 à 30).



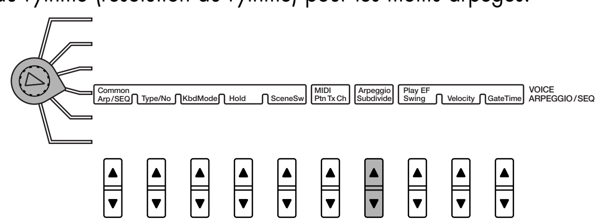


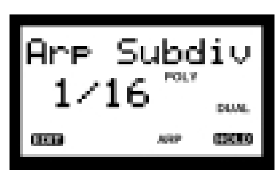
Les types 1 à 15 séparent les accords que vous jouez de diverses manières en générant des accords arpégés se produisant en montant, en descendant, en montant et en descendant ou de manière aléatoire sur une, deux ou quatre octaves. Les types 16 à 30 sont des types spéciaux qui varient en hauteur ou qui ajoutent des décalages subtils ou des éléments rythmiques et dynamiques plus complexes à l'accord arpégé.

REMARQUE Pour plus d'informations sur Type/No, voir page 85. La liste des types de motif arpégé disponibles est donnée dans le livre "Liste de Données" séparé.

Sous-division Arpège

Vous pouvez appuyer sur la touche Arpeggio Subdivide [UP/DOWN] pour spécifier l'un des dix réglages de sous-division du rythme (résolution du rythme) pour les motifs arpégés.





Les réglages du paramètre "Arpeggio Subdivide" disponibles sont les suivants :

3/8=♩., 1/4=♩, 3/16=♪., 1/6=♩♩♩ (triolet), 1/8=♪, 3/32=𝅘𝅥𝅯., 1/12=♪♪♪ (triolet), 1/16=𝅘𝅥𝅯, 1/24=𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 (triolet), 1/32=𝅘𝅥𝅰

REMARQUE Pour plus d'informations sur le paramètre "Arpeggio Subdivide", voir page 88.

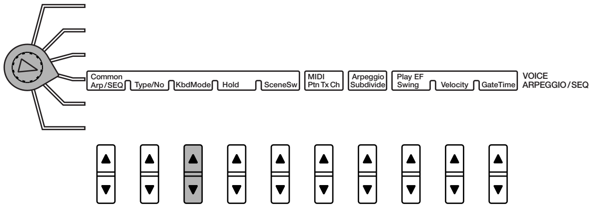
Reproduction d'accords arpégés

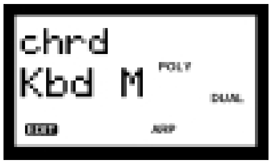
Essayer les divers accords arpégés est plutôt amusant. Activez la fonction de tenue des accords arpégés et jouez d'abord un nombre impair de notes. Ecoutez comment les différents réglages "Types" de motif et "Subdivide" réagissent entre eux. Jouez ensuite un nombre pair de notes, puis recommencez avec le nombre impair de notes, etc.

Vous disposez d'un nombre infini de combinaisons possibles, pouvant produire des résultats relativement évidents ou parfois même carrément inattendus. Et ce n'est qu'en explorant systématiquement toutes les options possibles que vous pourrez devenir un véritable expert capable de toujours obtenir l'accord arpégé que vous souhaitez au moment où vous le souhaitez.

KbdMode (Mode clavier)

Appuyez sur la touche KbdMode [UP/DOWN] pour spécifier comment les motifs arpégés répondront aux notes que vous jouez sur le clavier. Sélectionnez "chrd" (Accord) lorsque vous souhaitez jouer des accords arpégés sur la totalité du clavier. Sélectionnez "chrd&norm" (Accord & Normal) lorsque vous souhaitez jouer des accords arpégés à gauche du point de partage et des accords normaux à droite de ce point.

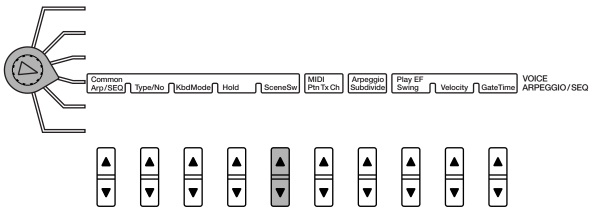




REMARQUE Pour plus d'informations sur le réglage du point de partage, voir page 77.

SceneSw (Sélection de SCENE)

Appuyez sur la touche SceneSw [UP/DOWN] pour spécifier quelle SCENE reproduira les motifs arpégés. Les SCENES joueront conformément aux réglages du mode LAYER et du mode clavier.



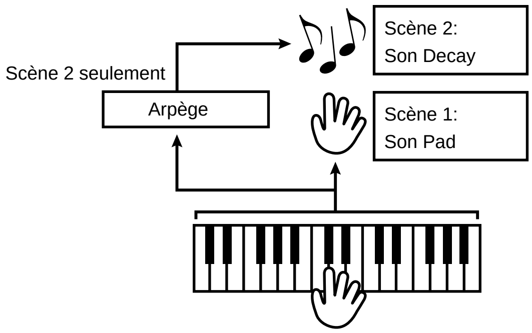
"scne1" (SCENE 1) ou "scne2" (SCENE 2)



Lorsque "SceneSw" est réglé sur "scne1" ou "scne2", la SCENE 1 ou la SCENE 2 joueront de la manière suivante :

Mode LAYER = DUAL

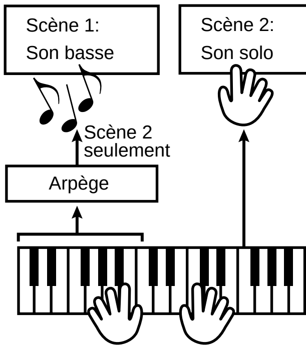
- Si "KbdMode" est réglé sur "chrd", vous pouvez jouer les deux SCENES simultanément sur la totalité du clavier. La SCENE sélectionnée joue les accords arpégés alors que l'autre SCENE joue normalement.



- Si "KbdMode" est réglé sur "chrd&norm", vous pouvez jouer les deux SCENES simultanément sur la totalité du clavier. La Scène sélectionnée joue les accords arpégés lorsque vous jouez des accords à gauche du point de partage, et joue la voix "Dual" lorsque vous jouez à droite du point de partage.

Mode LAYER = SPLIT

- Si "scne1" est sélectionné et que "KbdMode" est réglé sur "chrd", vous pourrez jouer des accords arpégés avec la SCENE 1 à gauche du point de partage, et des accords arpégés avec SCENE 1 et des accords normaux avec SCENE 2 à droite de ce point.
- Si "scne2" est sélectionné et que "KbdMode" est réglé sur "chrd", vous pourrez jouer des accords arpégés avec SCENE 2 et des accords normaux avec SCENE 1 à gauche du point de partage, et des accords arpégés avec SCENE 2 à droite de ce point.
- Si "scne1" est sélectionné et que "KbdMode" est réglé sur "chrd&norm", vous pourrez jouer des accords arpégés avec SCENE 1 à gauche du point de partage, et jouer en mode normal avec SCENE 2 à droite de ce point.



- Si "scne2" est sélectionné et que "KbdMode" est réglé sur "chrd&norm", vous pourrez jouer des accords arpégés avec SCENE 2 et des accords normaux avec SCENE 1 à gauche du point de partage, et jouer en mode normal avec SCENE 2 à droite de ce point.

Mode LAYER = SINGLE

- Si "KbdMode" est réglé sur "chrd", vous pourrez jouer des accords arpégés avec le son de la touche [SCENE] sélectionnée seulement (ou contrôle du son par SCENE) sur la totalité du clavier.

- Si "KbdMode" est réglé sur "chrd&norm", vous pourrez jouer des accords arpégés avec le son de la touche [SCENE] sélectionnée seulement (ou contrôle du son par SCENE) à gauche du point de partage et des accords normaux avec le son de la touche [SCENE] sélectionnée seulement (ou contrôle du son par SCENE) à droite de ce point.

"both" (les deux)



Lorsque "SceneSw" est réglé sur "both", les deux SCENES seront jouées de la manière suivante :

Mode LAYER = DUAL

- Si "KbdMode" est réglé sur "chrd", vous pourrez jouer des accords arpégés avec SCENE 1 et SCENE 2 sur la totalité du clavier.

- Si "KbdMode" est réglé sur "chrd&norm", vous pourrez jouer des accords arpégés avec SCENE 1 et SCENE 2 à gauche du point de partage, et jouer en mode normal avec SCENE 1 et SCENE 2 à droite de ce point.

Mode LAYER = SPLIT

- Si "KbdMode" est réglé sur "chrd", vous pourrez jouer des accords arpégés avec SCENE 1 à gauche du point de partage, et jouer en mode normal avec SCENE 2 à droite de ce point.

- Si "KbdMode" est réglé sur "chrd&norm", vous pourrez jouer des accords arpégés avec SCENE 1 à gauche du point de partage et des accords normaux à droite de ce point.

REMARQUE Lorsque "SceneSw" est réglé sur "both" en mode SPLIT, selon le type d'accords arpégés sélectionné, et selon le réglage du point de partage et la position où vous jouez les touches du clavier, certaines notes des accords arpégés peuvent passer de l'autre côté du point de partage. En d'autres termes, des notes basses joueront la SCENE 1 et des notes hautes joueront la SCENE 2.

Mode LAYER = SINGLE
(Comme pour "scne1" ou "scne2", page 35.)

Longueur des motifs arpégés

La longueur d'un motif arpégé de l'AN1x est déterminée par les trois facteurs suivants qui agissent ensemble : le réglage de "Type/No" et de "Arpeggio Subdivide", et le nombre total de notes jouées pour produire un accord arpégé.

Supposons que vous jouiez un motif arpégé comprenant un accord de quatre notes, comme par exemple un accord parfait en do majeur avec une octave dans la fondamentale. Si "Subdivide" est réglé sur "1/8", la fonction Arpège décomposera d'abord l'accord en 8èmes et l'arpégera ensuite sur la base du réglage "Type/No" sélectionné. Si "Type/No" est réglé sur "UpOct2" l'accord arpégé montera de deux octaves et se répétera après quatre temps. Si vous réglez ensuite "Subdivide" sur "1/16", l'accord arpégé se répétera après 2 temps. Enfin, si vous réglez ensuite "Type/No" sur "UpOct1", l'accord arpégé se répétera alors après un temps seulement.

Du fait que le nombre de notes que vous jouez dans un accord est en relation directe avec la longueur du motif basée sur la résolution, il arrive parfois que des syncopes non voulues soient produites. En règle générale, vous pouvez éviter ce phénomène en choisissant un nombre pair de notes d'accord pour les résolutions paires (1/4, 1/8, 1/16 et 1/32) et un nombre impair de notes (par exemple, des accords à trois notes ou à cinq notes) pour les résolutions impaires (1/6, 1/12, 1/24).

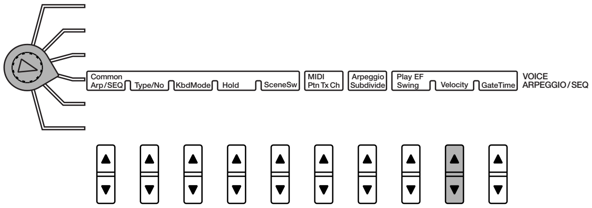
Toutefois, ceci ne s'applique pas aux rythmes à notes pointées (3/8, 3/16 et 3/32). Ces résolutions sont particulièrement intéressantes pour les temps impairs (par exemple, 3/8 ou 6/8) et il vous faudra jouer des accords avec un nombre pair de notes pour reproduire correctement ces rythmes à trois parties.

A titre d'exemple, réglez "Type/No" sur "UpOct2" et "Subdivide" sur "3/8". Le fait de jouer un accord parfait placera la note fondamentale sur le premier temps dans la 4ème mesure, ce qui produira des cycles irréguliers. Un accord à quatre notes, cependant, produira des cycles symétriques de 4 mesures. La note fondamentale sera répétée après le premier cycle sur la mesure 3, après le deuxième cycle sur la mesure 5 et après le troisièmecycle sur la mesure 7, etc., en atterrissant toujours sur le premier temps.

Avec les types de motifs arpégés spéciaux (16 à 30), vous remarquerez que les résultats ne sont pas particulièrement bons avec les rythmes à triolet. Les meilleurs résultats sont obtenus avec une mesure de 4/4 et une résolution de "1/16", "1/8" ou "1/32".

Play EF Velocity (Vélocité Effet Exécution)

Appuyez sur la touche Play EF Velocity [UP/DOWN] pour régler le rapport entre les valeurs de vélocité basses et les valeurs de vélocité élevées du motif arpégé, sur une plage de réglage allant de 1% à 200%.

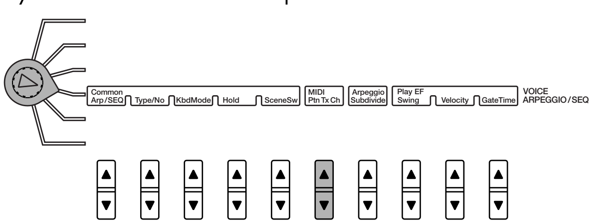




Un réglage de "100%" maintient le rapport de vélocité d'origine entre les notes. Les valeurs plus basses diminueront la vélocité pour la reproduction, alors que les valeurs plus élevées l'augmenteront. Avec le réglage "real" (temps réel) les valeurs de vélocité du motif seront déterminées par la vélocité avec laquelle vous jouez sur le clavier.

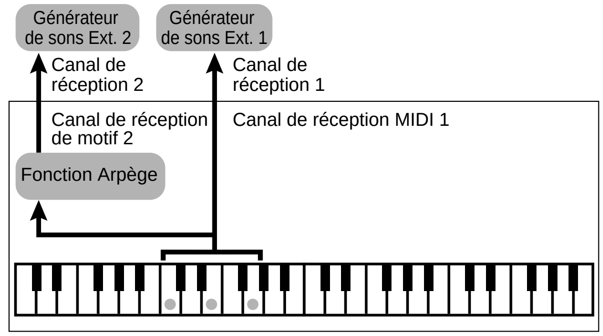
Sortie MIDI des accords arpégés

Vous pouvez utiliser le paramètre "PtnTxCh" (canal MIDI de transmission de motif) pour spécifier le canal MIDI sur lequel seront sorties les données de motifs arpégés, soit pour piloter un générateur de sons externe, soit pour être enregistrées au moyen d'un ordinateur ou séquenceur MIDI.





Ce réglage est indépendant du réglage du paramètre "MIDI Tx Ch" (canal de transmission MIDI) du menu UTILITY SETUP (voir page 93), mais vous pouvez régler ces deux paramètres sur le même canal ou sur deux canaux différents, en fonction de vos besoins. Le schéma suivant montre comment vous pouvez régler ces paramètres sur deux canaux différents pour piloter indépendamment deux générateurs de sons externes.

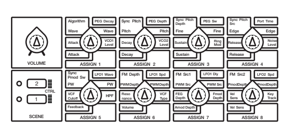


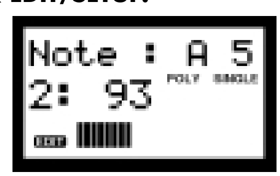
REMARQUE Pour plus d'informations sur le réglage du canal de transmission de motif MIDI ("MIDI PtnTxCh"), voir page 87.

REMARQUE Le réglage "MIDI PtnTxCh" est un paramètre de système qui ne sera pas sauvegardé en tant que données de voix.

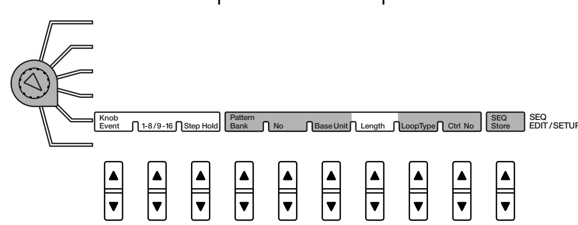
Utilisation du séquenceur pas à pas

Le séquenceur pas à pas vous permet de créer des motifs bouclés à 16 pas en réglant les événements "Note", "Velocity", "Gate Time" et "Control Change" à une valeur différente pour chaque pas (temps) de la séquence au moyen des boutons de contrôle du son. Dans ce cas, chaque bouton vous permet d'accéder aux événements d'un pas spécifique lorsque le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] est réglé sur le menu SEQ EDIT/SETUP.





Chacune des 128 voix a sa propre mémoire de motifs "Voix" permettant la sauvegarde d'une seule séquence. Il y a également une banque indépendante de 128 motifs "Utilisateur". Les motifs peuvent être déclenchés par le clavier de plusieurs manières.

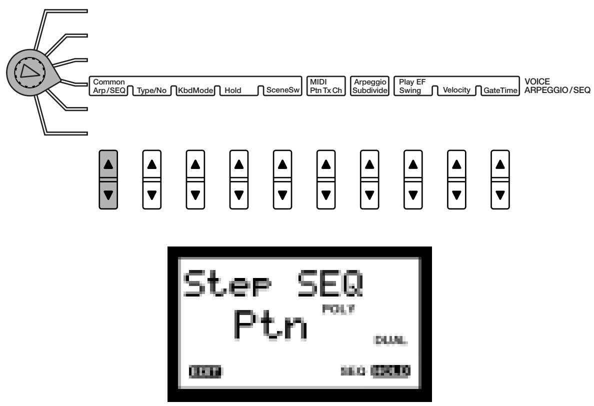


Les paramètres spécifiques au séquenceur pas à pas sont accessibles par le menu SEQ EDIT/SETUP. A noter également que les paramètres du menu VOICE ARPEGGIO/SEQ se rapportant au numéro de motif, mode clavier, tenue des accords arpégés, sélection de SCENE et effet exécution ont des fonctions spéciales affectant le séquenceur pas à pas. Les autres réglages qui auront un effet sur vos séquences comprennent les réglages du Tempo et du mode POLY, et, selon le mode LAYER sélectionné, le réglage du point de partage.

REMARQUE Vous trouverez des informations détaillées sur chaque paramètre du menu SEQ EDIT/SETUP en page 89.

Activation/désactivation du séquenceur pas à pas

Le séquenceur pas à pas ne peut être activé que lorsque le paramètre Arp/SEQ (menu VOICE ARPEGGIO/SEQ) est réglé sur "Step SEQ".

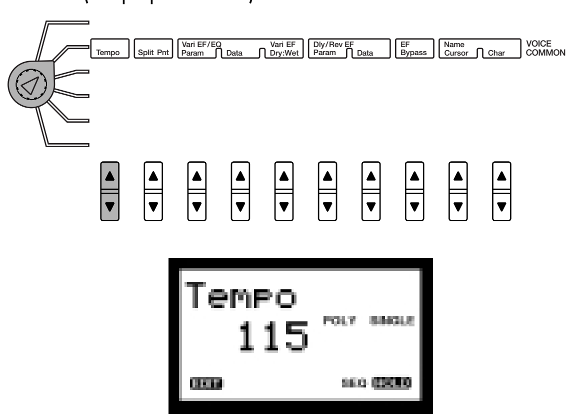


Vous pouvez activer et désactiver le séquenceur pas à pas en appuyant sur la touche [ARPEGGIO/SEQ]. Lorsque le séquenceur pas à pas a été activé, l'indication "SEQ" apparaît dans la partie inférieure droite de l'affichage.

REMARQUE Lorsque "Arp/SEQ" est réglé sur "Arpeggio", vous ne pouvez pas accéder aux paramètres du menu SEQ EDIT/SETUP.

Réglage de tempo du séquenceur pas à pas

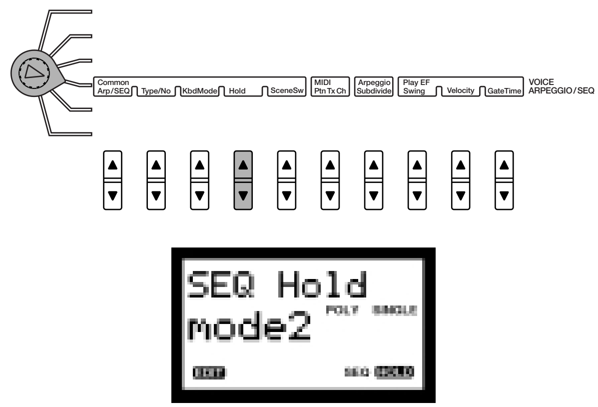
Réglez le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] sur le menu VOICE COMMON et appuyez sur la touche Tempo [UP/DOWN] pour régler le tempo du séquenceur pas à pas en BPM (temps par minute).



Si vous souhaitez que l'horloge d'un séquenceur ou d'une boîte à rythme MIDI externe contrôle le tempo de l'AN1x, réglez le Tempo sur "MIDI" (la première valeur avant "40"), ce qui permettra aux deux dispositifs de jouer en synchronisation l'un avec l'autre.

Fonction de tenue du séquenceur pas à pas

Appuyez sur la touche Hold [UP/DOWN] pour activer ou désactiver la fonction de tenue séquenceur "SEQ Hold". Deux modes de tenue séquenceur supplémentaires sont disponibles en fonction du mode clavier que vous avez sélectionné.



Lorsque "SEQ Hold" est réglé sur "on", l'indication "HOLD" apparaît en caractères inversés dans le coin inférieur droit de l'affichage. Une fois que vous avez lancé le séquenceur pas à pas en jouant sur le clavier, la séquence continuera de jouer automatiquement lorsque vous relâchez la touche, et ce, jusqu'à ce que vous régliez le paramètre "Hold" sur "off", ou que vous appuyiez sur la touche [ARPEGGIO/SEQ] pour désactiver le séquenceur pas à pas.

Lorsque "KbdMode" est réglé sur "sel&norm" ou "sel&shift", vous disposez de deux réglages "SEQ Hold" supplémentaires : "mode1", qui lance un motif chaque fois qu'une touche du clavier est enfoncée, et "mode2", qui lance un motif à la fin de la séquence en cours, et ce, même si vous jouez une touche du clavier au milieu de la séquence en cours.

La fonction SEQ Hold, utilisée en combinaison avec les réglages du mode LAYER et du mode clavier, augmente de façon considérable vos options d'exécution sur scène. Elle est indispensable pour la recherche des voix et des motifs utilisateur, de même que pour l'édition des motifs et le réglage fin à l'aide des boutons de contrôle du son des divers paramètres de générateur de sons de votre séquence.

Banques de motifs Voix et de motifs utilisateur

En plus des données de voix enregistrées dans un emplacement de mémoire de voix, chaque voix comporte une donnée "motif Voix" pour un seul motif séquenceur. Du fait qu'il y a 128 voix en mémoire, l'ensemble de ces 128 motifs sauvegardés dans les voix est appelé la banque des motifs de voix. En plus de la banque des motifs de voix, vous disposez d'une banque indépendante de 128 "motifs utilisateur" appelée banque des motifs utilisateur.

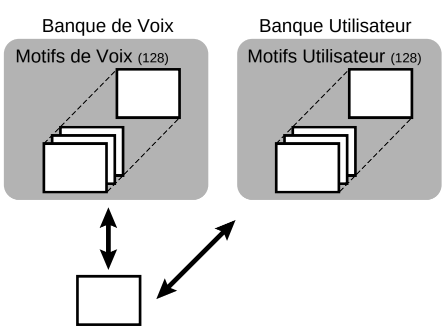
Les motifs Voix et utilisateur peuvent être joués sur le clavier de diverses manières, en fonction du mode clavier sélectionné dans le menu VOICE ARPEGGIO/SEQ. Les divers réglages du mode clavier sont expliqués à la page 41, mais nous allons tout d'abord voir les deux méthodes principales de reproduction du séquenceur pas à pas (reproduction d'un seul motif et reproduction de plusieurs motifs) et voir ce qui se passe à l'intérieur de la mémoire de l'AN1x lorsque vous sélectionnez, éditez et sauvegardez des motifs.

Reproduction d'un seul motif

En mode de reproduction d'un seul motif, vous pouvez jouer un seul motif séquenceur pas à pas à partir du clavier. Pour la reproduction d'un seul motif, le paramètre "Kbd Mode" (menu VOICE ARPEGGIO/SEQ) doit être réglé soit sur "norm", soit sur "shift&norm".

Comme le montre le schéma de reproduction d'un seul motif, lorsque vous sélectionnez une voix au moyen du pavé numérique PROGRAM CHANGE, les données de motifs Voix sont chargées dans la mémoire tampon d'édition de motif Voix.

REPRODUCTION D'UN SEUL MOTIF



Tampon Edition Motif Voix
(Le motif chargé dans le tampon d'édition de motif Voix sera reproduit.)

Lorsque vous appuyez sur une touche du clavier, vous déclenchez le motif Voix sauvegardé avec la voix se trouvant dans la mémoire tampon. Vous pouvez régler le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] sur le menu VOICE EDIT SETUP et appuyer sur la touche Bank [UP/DOWN] pour sélectionner soit la banque de motifs Voix, soit la banque de motifs utilisateur, et chaque fois que vous appuyez sur la touche No [UP/DOWN] pour sélectionner un numéro de motif, ce motif sera chargé dans la mémoire tampon d'édition de motif Voix.

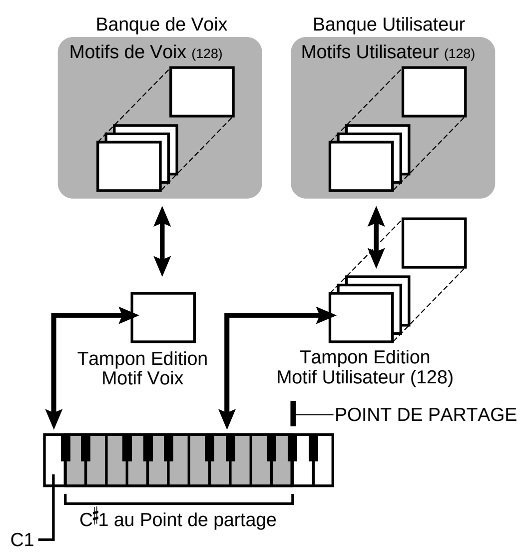
Toute l'édition du motif est réalisée dans la mémoire tampon. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser la touche SEQ Store [UP/DOWN] pour sauvegarder le motif édité sous n'importe quel numéro de la banque de motifs utilisateur (1 à 128). Si vous exécutez une opération de sauvegarde de voix, la voix éditée deviendra le nouveau motif Voix de la voix sélectionnée.

Reproduction de plusieurs motifs

En mode de reproduction de plusieurs motifs, vous pouvez lancer plus d'un motif séquenceur pas à pas à partir du clavier. Chaque motif est assigné à une touche différente. Pour la reproduction de plusieurs motifs, le paramètre "Kbd Mode" (menu VOICE ARPEGGIO/SEQ) doit être réglé soit sur "sel&norm", soit sur "sel&shift".

Comme le montre le schéma de reproduction de plusieurs motifs, lorsque vous sélectionnez une voix au moyen du pavé numérique PROGRAM CHANGE, les données de motif Voix sont chargées dans la mémoire tampon d'édition de motif Voix et tous les motifs Utilisateur sont chargés dans le tampon d'édition de motif Utilisateur.

REPRODUCTION DE PLUSIEURS MOTIFS



Le fait de jouer différentes touches du clavier "sélectionnera" différents motifs, C1 jouant toujours le motif Voix de la voix sélectionnée. Les touches C#1 et au-dessus sélectionnent et lancent différents motifs utilisateur dans l'ordre croissant des codes de touches (notes du clavier), basé sur le numéro de motif utilisateur assigné à C#1. Lorsque vous avez réglé le bouton rotatif d'édition

[EDIT ROTARY] sur le menu SEQ EDIT/SETUP et que vous avez appuyé une fois sur la touche No [UP/DOWN], le numéro du motif apparaîtra sur l'affichage chaque fois que vous enfoncez la touche du clavier correspondante.



Du fait que les motifs Voix et utilisateur lancés sont sélectionnés et reproduits à partir des mémoires tampons d'édition, vous pouvez éditer les motifs comme vous le souhaitez, autrement dit, vous pouvez lancer un motif et l'éditer, lancer un second motif et l'éditer, revenir au premier motif et l'éditer de nouveau, et ainsi de suite, ce qui vous permet d'éditer les divers motifs les uns par rapport aux autres.

Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser la touche SEQ Store [UP/DOWN] pour sauvegarder n'importe quel motif édité dans n'importe quel emplacement de mémoire (1 à 128) de la banque de motifs utilisateur. Si le motif Utilisateur a été édité, le message “All Ptn” (Tous Motifs) apparaît sur l’affichage; vous pouvez appuyer sur [YES/ENTER] pour écraser tous les motifs, ou appuyer sur [NO] pour annuler l’opération.

C#1 Assign (Assignation C#1)

C#1 est toujours la note de base à laquelle est assigné le premier motif utilisateur à sélectionner. Comme le montre le schéma de reproduction de plusieurs motifs (page 39), si "Usr001" (Utilisateur 001) est assigné à C#1, le fait de jouer C#1 sélectionnera le motif utilisateur 001, le fait de jouer D1 sélectionnera le motif 002, le fait de jouer D#1 sélectionnera le motif 003, et ainsi de suite. Les motifs utilisateur sont toujours sélectionnés dans l'ordre croissant des numéros de motif (001 à 128).

La fonction d'assignation de C#1 vous permet de "décaler" le numéro du motif de départ. Par exemple, si vous assignez "Usr003" à C#1, le fait de jouer C#1 sélectionnera le motif utilisateur 003, le fait de jouer D1 sélectionnera le motif 004, le fait de jouer D#1 sélectionnera le motif 005, et ainsi de suite.



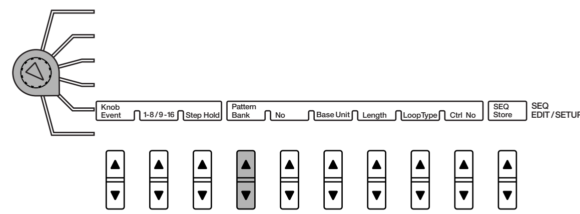
Pour assigner un numéro de motif utilisateur à C#1, réglez le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] sur le menu VOICE ARPEGGIO/SEQ et appuyez sur la touche Type/No [UP/DOWN]. “Arp SEQ” doit être réglé sur “Step SEQ” et “KbdMode” doit être réglé sur “sel&norm” ou sur “sel&shift”. (Voir page 85.)

Reproduction des motifs du séquenceur pas à pas

L'AN1x comprend 128 motifs Voix et 128 motifs utilisateur prêts à être utilisés. Tous ces motifs peuvent être écrasés pour mémoriser les vôtres.

Sélection des banques et numéros de motifs

Pour sélectionner une banque de motifs, réglez le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] sur le menu SEQ EDIT/SETUP et appuyez sur la touche Bank [UP/DOWN]. En mode de reproduction d'un seul motif, vous pouvez sélectionner soit la banque de motifs Voix, soit la banque de motifs utilisateur. En mode de reproduction de plusieurs motifs, vous ne pouvez sélectionner que la banque de motifs utilisateur.

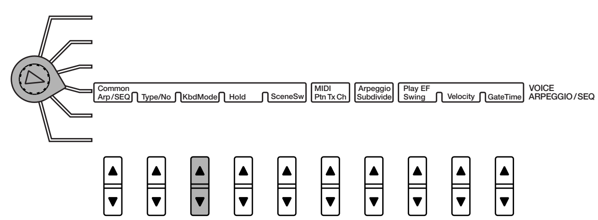




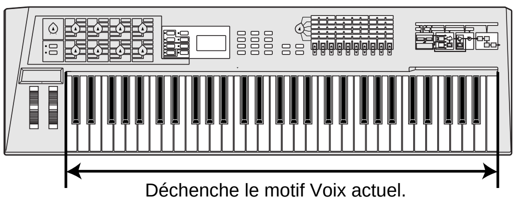
Pour sélectionner un numéro de motif, appuyez sur la touche No [UP/DOWN]. Vous pouvez choisir un des 128 motifs de chaque banque.

Kbd Mode (Mode clavier)

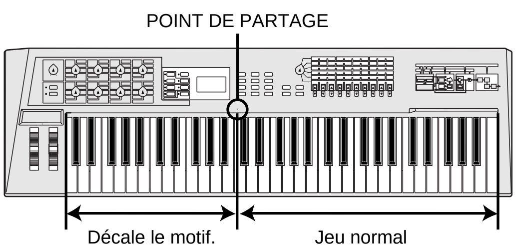
Le réglage du paramètre "Kbd Mode" (menu VOICE ARPEGGIO/SEQ) détermine si la reproduction sera à un seul motif ("norm" ou "shift&norm") ou à plusieurs motifs ("sel&norm" ou "sel&shift").



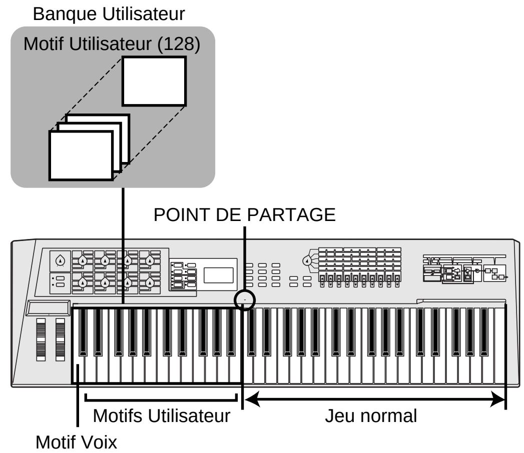
norm (Normal) Vous permet de reproduire le motif Voix de la voix sélectionnée à sa hauteur de base à partir de n'importe quelle touche du clavier. Vous pouvez jouer des notes normales ou des accords sur la totalité du clavier pendant que la séquence se répète.



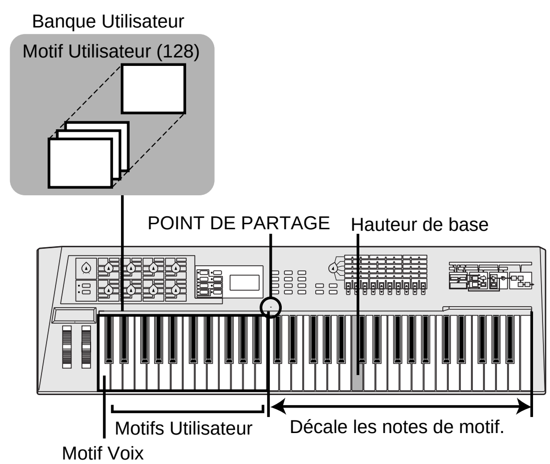
shift&norm (Décalé & Normal) Le fait de jouer une touche à gauche du point de partage décalera la hauteur du motif Voix en conséquence (C2 étant la hauteur d'origine), alors que le fait de jouer des touches à droite du point de partage jouera les notes normalement, sans affecter la séquence. Si vous réglez le point de partage sur une touche très haute (au-dessus de C6, par exemple), vous pourrez décaler la hauteur du motif à partir de n'importe quelle touche, avec C2 comme ton de base du motif programmé.



sel&norm (Sélection & Normal) Le fait de jouer une touche à gauche du point de partage lancera ("sélectionnera") un motif utilisateur spécifique basé sur le réglage d'assignation C#1 (C1 lancera le motif Voix de la voix sélectionnée), alors que le fait de jouer des touches à droite du point de partage jouera les notes normalement, sans affecter la séquence. Chaque motif utilisateur sera reproduit à sa hauteur programmée. Si vous réglez le point de partage sur une touche très haute (au-dessus de C6, par exemple), vous pourrez sélectionner un motif différent à partir de n'importe quelle touche.



sel&shift (Sélection & Décalé) Le fait de jouer une touche à gauche du point de partage lancera ("sélectionnera") un motif utilisateur spécifique basé sur le réglage d'assignation C#1 (C1 lancera le motif Voix de la voix sélectionnée), alors que le fait de jouer des touches à droite du point de partage décalera la hauteur du motif sélectionné en conséquence. C4 détermine toujours la hauteur de base du motif sélectionné. Par exemple, si le point de partage est réglé sur C3, C1 lancera le motif Voix de la voix sélectionnée, alors que 23 motifs utilisateur différents pourront être sélectionnés en jouant les touches C#1 à B2 et décalés en hauteur en appuyant sur C3 et au-dessus, avec C4 lançant la hauteur de base d'origine de la séquence.

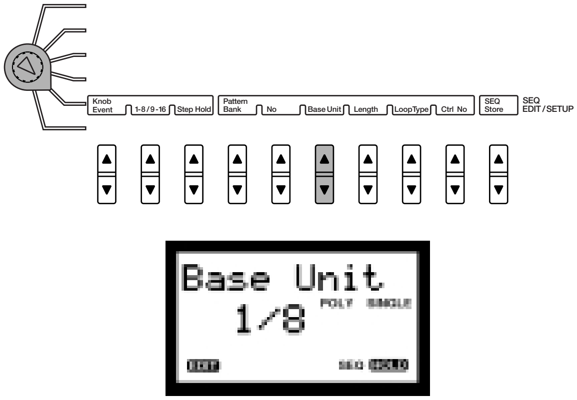


REMARQUE Lorsque "sel&shift" est sélectionné et que le point de partage est assigné à une touche au-dessus de C4, la hauteur de la séquence ne peut qu'être décalée au-dessus de la hauteur de base.

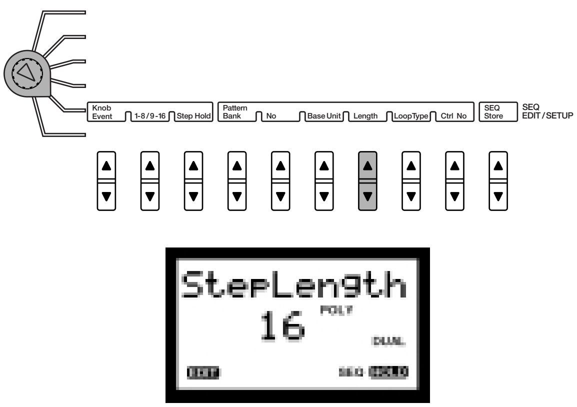
REMARQUE Pour plus d'informations sur "Kbd Mode", voir page 86. Pour plus d'informations sur l'assignation du point de partage, voir page 77.

Unit Base (unité de base) et Length (longueur)

Le paramètre "Unit Base" et le réglage Tempo actuel (voir page 77) désignent et complètent la résolution du motif de la séquence.



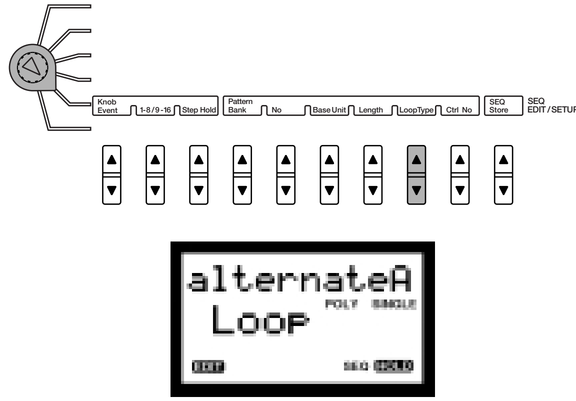
Le réglage du paramètre "Length" détermine la longueur du motif de la séquence basé sur le nombre de pas. Un pas est équivalant à une note, et vous pouvez donc, sur la base du réglage du paramètre "Base Unit", sélectionner un nombre impair de pas pour créer des notes pointées (comme par exemple en réglant "Length" sur "3" pour un temps 3/4 ou sur "5" pour un temps 5/4), ou créer des rythmes tout à fait nouveaux.



REMARQUE Pour plus d'informations sur les paramètres "Base Unit" et "Length", voir page 91. Reportez-vous également au paragraphe sur le paramètre "Arpeggio Subdivide" qui est similaire au paramètre "Base Unit", page 34.

Loop Type (Type de boucle)

Le paramètre "Loop Type" vous permet de déterminer le type de boucle du motif de la séquence. Le motif se reboucle toujours, et vous pouvez spécifier s'il se rebouclera vers l'avant ou vers l'arrière, ou sélectionner une des deux boucles avant/arrière.



REMARQUE Pour plus d'informations sur le paramètre "Loop Type", voir page 91.

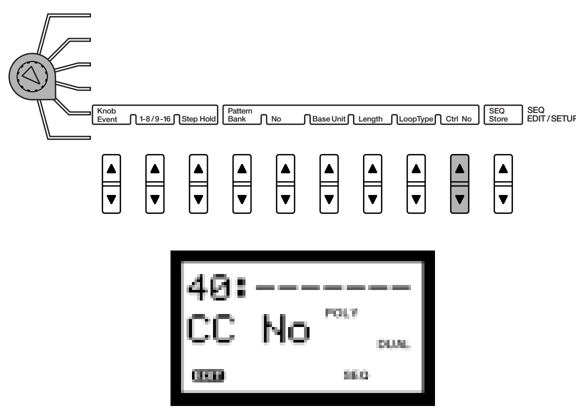
Scene Sw (Sélection de SCENE)

Le réglage du paramètre "Scene Sw" permet de déterminer si le motif séquenceur pas à pas jouera la SCENE 1, la SCENE 2, ou les deux SCENES. Le réglage de ce paramètre détermine également comment les SCENES se reproduiront.



Ctrl No (Numéro de contrôle)

Le réglage du paramètre "Ctrl No" détermine le type de message de changement de contrôle qui pourra être sorti par chaque événement pendant la reproduction séquenceur. Une fois que "Ctrl No" à été réglé, l'événement de changement de contrôle peut être sélectionné au moyen de la touche (Knob) Event [UP/DOWN], alors que la valeur à sortir via chaque pas pourra être éditée au moyen du bouton de contrôle du son correspondant.

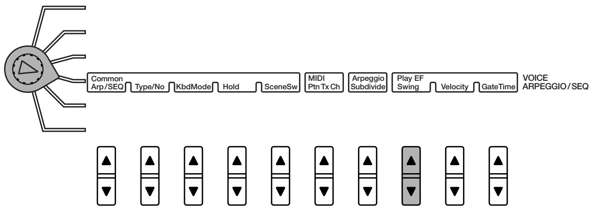


REMARQUE Pour plus d'informations, voir page 91. Pour plus d'informations sur les messages de changement de contrôle MIDI, voir page 109.

Play EF (Effet exécution)

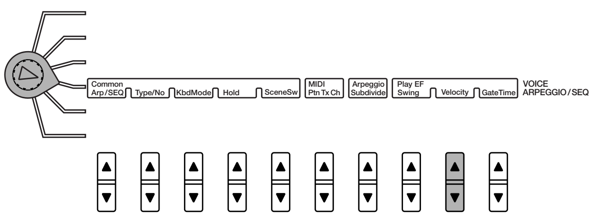
Les paramètres "Play EF" vous permettent de spécifier les réglages qui donneront au motif séquenceur pas à pas un "feeling" plus naturel. (Ou même moins, si c'est l'effet que vous recherchez !) Il y a trois paramètres "Play EF" : Swing, Velocity et Gate Time.

Swing Vous permet de créer un effet "swing" en décalant légèrement certains temps.



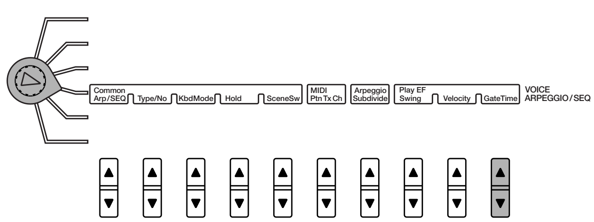


Velocity Vous permet de régler le rapport entre les valeurs de vélocité basses et les valeurs de vélocité élevées de chaque pas.





Gate Time Vous permet de régler la longueur de la note (c'est-à-dire la durée de la note) en la raccourcissant ou en l'allongeant sous la forme d'un pourcentage de la longueur d'origine.





REMARQUE Pour plus d'informations sur les effets d'exécution et les réglages disponibles, voir page 88.

Exploration des motifs programmés en usine

Pour avoir une meilleure idée de la manière dont les divers paramètres et réglages affectant le séquenceur pas à pas agissent, nous vous conseillons de prendre le temps d'examiner systématiquement certaines voix d'usine, qui ont été spécialement programmées pour démontrer toute la puissance et toute la versatilité du séquenceur pas à pas, et de modifier les divers réglages pour analyser les effets possibles.

A titre d'exemple, utilisez le pavé numérique PROGRAM CHANGE pour sélectionner "Sq:001 Alan" et lancez ensuite le motif.



Cette voix utilise la fonction "Hold" qui provoquer la reproduction répétée du motif et vous permet de contrôler les divers réglages de la manière suivante :

1. **Vérifiez quel mode LAYER apparaît sur l'affichage. Vérifiez les réglages de "KbdMode" et "Scene Sw" et les réglages de "Play EF" dans le menu VOICE ARPEGGIO/SEQ.**

2. **Vérifiez le réglage du point de partage dans le menu VOICE COMMON.**

3. **Réglez le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] sur le menu SEQ EDIT/SETUP et vérifiez les réglages de "Base Unit", "Length" et "Loop Type".**

4. **Répétez cette procédure de base pour chacune des voix qui utilisent le séquenceur pas à pas.**

Pendant que vous y êtes et que la séquence se répète, pourquoi ne pas examiner également certains des motifs Voix et des motifs utilisateur programmés en usine ? Appuyez sur la touche (Pattern) Bank [UP/DOWN] pour sélectionner la banque de voix ou la banque de motifs utilisateur, et appuyez ensuite sur la touche (Pattern) No [UP/DOWN] pour sélectionner et écouter chaque motif.

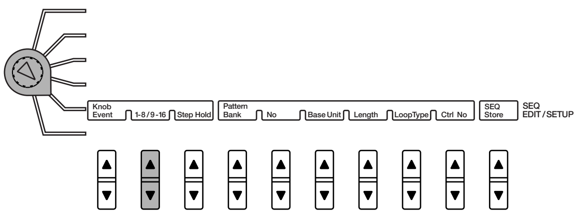
Et n'ayez pas peur de modifier à votre gré les réglages des paramètres pour voir les effets qu'ils ont sur la séquence. Si vous tombez par hasard sur un son qui vous semble bon, pourquoi ne pas sauvegarder la voix ainsi éditée sous un autre numéro de voix afin de ne pas le perdre ! Si vous êtes allé trop loin et que rien ne va plus, vous pouvez tout simplement sélectionner de nouveau la même voix au moyen du pavé numérique PROGRAM CHANGE et recommencer ! Vous comprendrez très rapidement comment les différents réglages agissent ensemble et vous pourrez alors créer et jouer des séquences mémorables.

Edition du séquenceur pas à pas

Créer vos propres motifs séquenceur pas à pas est un processus simple et direct. Lorsque le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] est réglé sur le menu SEQ EDIT/SETUP, vous pouvez utiliser les boutons de contrôle du son pour modifier les réglages des paramètres de note, vélocité, gate time et changement de contrôle pour un seul pas.

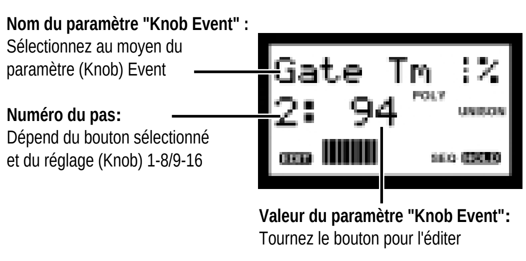
Décidez d'abord l'unité de Base et la Longueur pour le motif de séquence. Ensuite, l'édition de chaque pas est simple.

Les boutons, tels qu'ils sont positionnés sur la face avant (1 à 8), affectent le pas correspondant de la séquence (soit 1 à 8, soit 9 à 16, respectivement). Appuyez sur la touche 1-8/9-16 [UP/DOWN] pour sélectionner la série de pas qui sera affectée par les entrées de données effectuées en utilisant les huit boutons de contrôle du son.





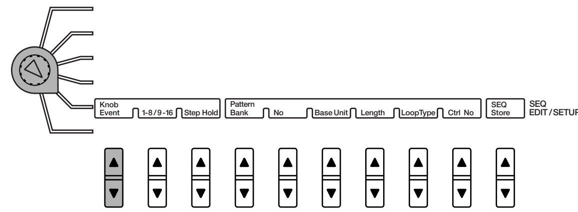
Le fait d'appuyer simplement sur un bouton de contrôle du son fait apparaître sur l'affichage le numéro du pas sélectionné et le nom du paramètre d'événement "Knob Event", de même que le réglage de ce paramètre. Le fait de tourner ce bouton modifiera le réglage.



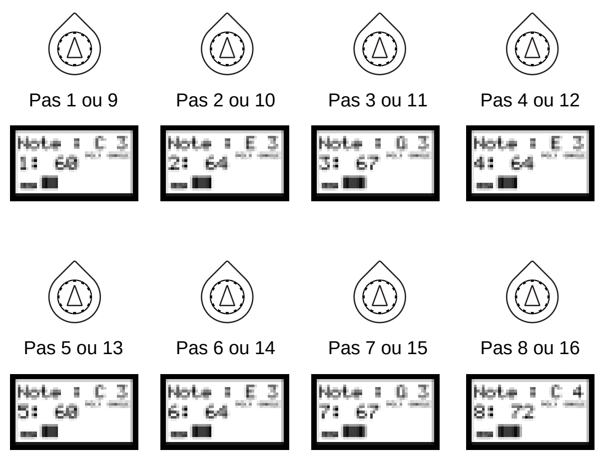
Paramètres "Knob Event" (événement bouton)

Pour spécifier le type d'événement qui sera édité au moyen des boutons de contrôle du son, réglez le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] sur le menu SEQ EDIT/SETUP et appuyez sur la touche Event [UP/DOWN]. Vous pouvez choisir parmi quatre types d'événements.

Note (C-2 à G8) Vous permet de sélectionner la note pour le pas.

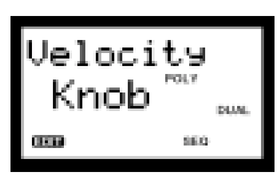






REMARQUE Vous pouvez choisir une note pour assigner à chaque pas en tournant les boutons pendant la lecture du Séquenceur pas à pas.

Velocity (0 à 127) Vous permet de régler le niveau de vélocité pour le pas.



Gate Time (1 à 200%) Vous permet de déterminer la durée de la note pour le pas.



Control Change (0 à 127) Vous permet de régler la valeur du message de changement de contrôle MIDI qui sera sorti par le pas.

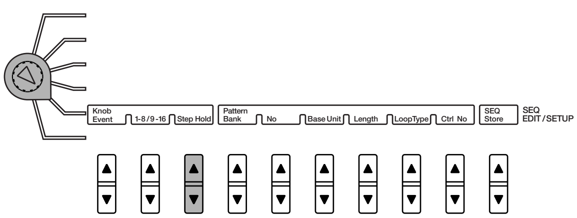


REMARQUE Le réglage de "Control Change" (off, CC1~95, After Touch) est déterminé par le paramètre Control No (Numéro) du menu SEQ EDIT/SETUP. Pour plus d'informations, voir page 91.

REMARQUE Pour plus d'informations sur les paramètres "Event", voir page 89.

Fonction de tenue de pas

La fonction de tenue de pas est utilisée pendant l'édition des événements de pas. Lorsque vous appuyez sur la touche Step Hold [UP/DOWN] et que vous la réglez sur "on", un pas unique sera reproduit de façon répétée, basé sur les réglages des paramètres "Tempo" et "Pattern Base Unit", ce qui vous permettra de procéder à un réglage fin des événements de ce pas. Ceci vous permet de modifier le réglage des divers événements en fonction de la vitesse et de la résolution de la séquence.





Chaque fois que vous appuyez sur un bouton de contrôle du son différent alors que la fonction de tenue de pas est toujours active, le pas correspondant sera reproduit alors que les informations le concernant apparaissent sur l'affichage. Le fait de tourner un bouton de contrôle du son éditera l'événement du pas sélectionné.

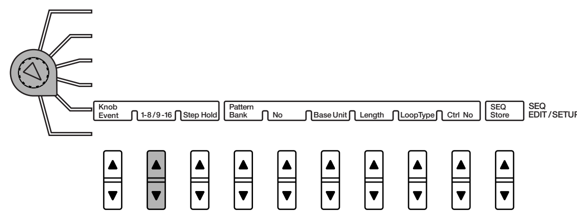
Pendant que la fonction de tenue de pas est active, vous pouvez appuyer sur la touche Event [UP/DOWN] pour sélectionner le type d'événement que vous voulez éditer et utiliser ensuite le bouton de contrôle du son.

Pour désactiver la fonction de tenue de pas, appuyez de nouveau sur la touche Step Hold [UP/DOWN] et réglez sur "off".

REMARQUE Pour plus d'informations, voir page 89.

1-8/9-16

Appuyez sur la touche 1-8/9-16 [UP/DOWN] pour choisir la série de pas contenant le pas que vous voulez éditer et appuyez ensuite sur un des boutons de contrôle du son pour sélectionner un pas spécifique. Les informations relatives à ce pas apparaissent alors sur l'affichage.





Sauvegarde des séquences de pas

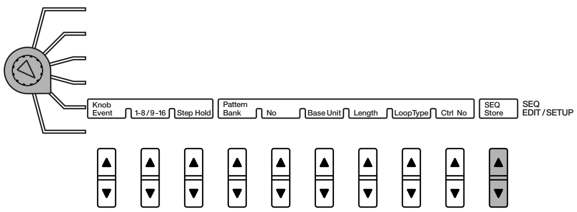
Selon que le séquenceur pas à pas est en mode de reproduction d'un seul motif ou en mode de reproduction de plusieurs motifs, vous pouvez faire ce qui suit:

- Exécution d'une opération de sauvegarde de voix pour sauvegarder les données du motif Voix sélectionné, contenues dans la mémoire tampon d'édition de voix, sous forme de données de voix (mode de reproduction d'un seul motif).

REMARQUE Pour plus d'informations sur l'exécution d'opération de sauvegarde de séquence, voir page 98.

- Exécution d'une opération de sauvegarde de séquence pour sauvegarder le motif actuellement sélectionné dans une mémoire Motif Utilisateur (en mode de reproduction d'un seul motif ou de reproduction de plusieurs motifs).

Opération de sauvegarde SEQ





1. Appuyez sur SEQ Store [UP/DOWN] pour sélectionner l'emplacement de motif utilisateur. Les messages "SURE [Y/N]" et "Bank User2 clignotent alternativement sur l'affichage.



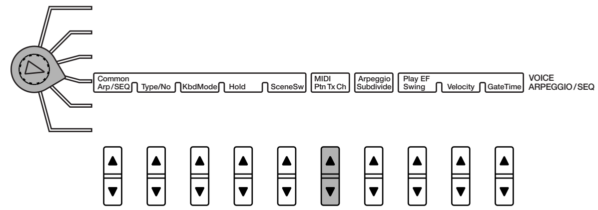
2. Appuyez sur [YES/ENTER] pour sauvegarder le motif ou sur [NO] pour annuler l'opération.



REMARQUE L'opération SEQ Store mémorise temporairement le motif actuellement reproduit dans le tampon d'édition de motif; aussi, veillez à effectuer l'opération de Sauvegarde de Voix (voir page 98) avant de sélectionner une autre voix.

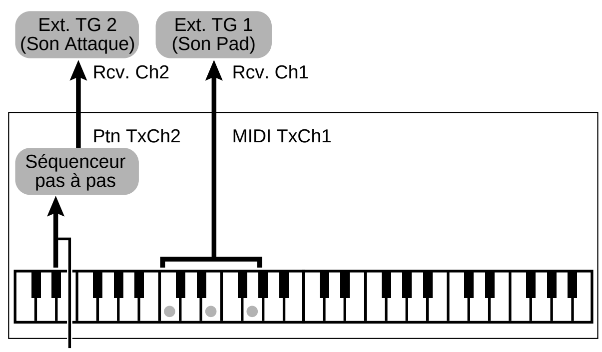
Sortie MIDI du séquenceur pas à pas

Vous pouvez utiliser le paramètre "PtnTxCh" (canal de transmission de motif MIDI) pour spécifier le canal MIDI sur lequel seront transmises les données de motif du séquenceur pas à pas, soit pour piloter un générateur de sons externe, soit pour enregistrer ces données au moyen d'un ordinateur ou d'un séquenceur MIDI.





Ce réglage est indépendant du réglage du paramètre "MIDI Tx Ch" (canal de transmission MIDI) du menu UTILITY SETUP (voir page 93), mais vous pouvez régler ces deux paramètres sur le même canal ou sur deux canaux différents, en fonction de vos besoins. Le schéma suivant montre comment vous pouvez régler ces paramètres sur deux canaux différents pour piloter indépendamment deux générateurs de sons externes.



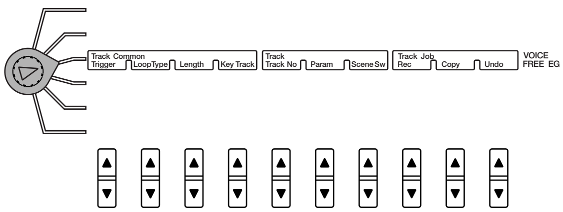
(Dépend du réglage du Mode Clavier)

REMARQUE Pour plus d'informations sur le réglage du canal de transmission de motif MIDI ("MIDI PtnTxCh"), voir page 87.

REMARQUE Le paramètre "MIDI PtnTxCh" est un paramètre de système qui ne sera pas sauvegardé en tant que données de voix.

Utilisation de la fonction Free EG

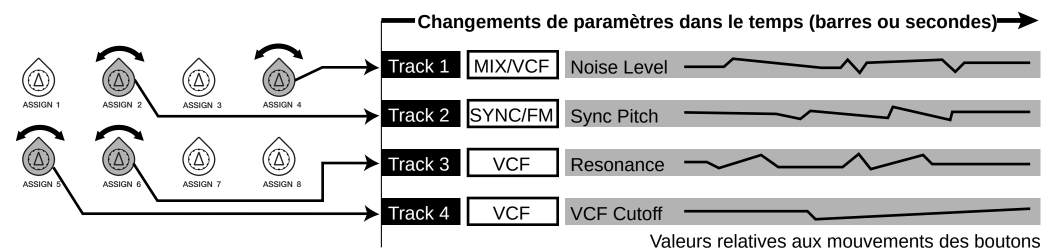
La fonction Free EG est un enregistreur spécial à 4 pistes permettant l'enregistrement en temps réel des changements de position des boutons à raison de un paramètre par piste. Par la suite, lorsque vous reproduisez la voix, les données du paramètre assigné à chaque piste changeront automatiquement en fonction de la manière dont elles ont été enregistrées.



Free EG est une fonction extrêmement souple. Vous pouvez enregistrer les paramètres un à un sur chaque piste, ou simultanément sur toutes les pistes. Vous pouvez spécifier la durée d'enregistrement et la durée de reproduction de la fonction Free EG, soit en mesures (jusqu'à huit mesures, basées sur le réglage du tempo), soit en temps "absolu" (jusqu'à 16,0 secondes). Vous pouvez également spécifier une des quatre manières dont la reproduction de la séquence Free EG se répètera pendant que vous maintenez les touches du clavier enfoncées.

Vous pouvez copier les données Free EG d'une autre piste dans la piste sélectionnée, en provenance de la même voix ou d'une autre voix. Et du fait que les données et réglages des pistes Free EG sont des paramètres de voix, ils seront sauvegardés sous forme de données de voix lorsque vous exécutez une opération de sauvegarde de voix.

REMARQUE Pour des informations sur la procédure d'enregistrement Free EG, voir page 84.

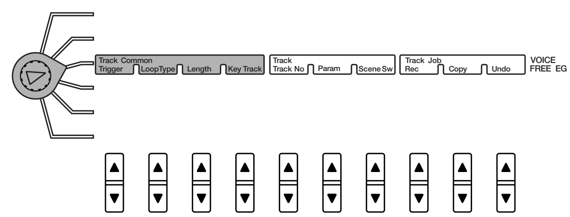


Paramètres Free EG

Il y a trois catégories de paramètres Free EG : (1) Track Common, comprenant les réglages affectant les quatre pistes de données pour l'enregistrement et la reproduction; (2) Track, comprenant les réglages qui déterminent la piste Free EG sélectionnée, le paramètre assigné à chaque piste et la SCENE qui sera reproduite par Free EG ; et (3) Track Job, pour l'enregistrement de la piste (ou toutes les pistes) et l'exécution des opérations de copie de piste. Vous trouverez ci-dessous une brève description des paramètres disponibles dans chaque catégorie.

Paramètres communs à toutes les pistes (Track Common)

Trigger: Détermine comment la reproduction de la piste sera lancée : soit en appuyant sur une touche du clavier de l'AN1x après sélection d'une voix ("free"), soit par un message "note On" provenant du clavier ou d'un dispositif MIDI externe ("kbd"), soit par un message "note On" provenant soit du clavier, soit d'un dispositif MIDI externe, soit de la fonction Arpège, soit du séquenceur pas à pas ("all").





REMARQUE Pour plus d'informations, voir page 81.

Loop Type: Détermine le mode de répétition pour la reproduction de la séquence Free EG : sans répétition de la séquence ("off"), répétition du début à la fin de la séquence ("fwd"), répétition du milieu à la fin de la séquence ("half"), répétition alternée du début à la fin et ensuite de la fin au début de la séquence ("↩alt"), répétition alternée du milieu à la fin puis de la fin au milieu de la séquence ("↩half")



REMARQUE Pour plus d'informations, voir page 82.

Length: Détermine la durée d'enregistrement et de reproduction de la séquence Free EG, soit en nombre de mesures (entre 1/2 et 8 mesures ; déterminé par le réglage du tempo) soit en temps absolu (entre 1,0 et 16,0 secondes).



REMARQUE Pour plus d'informations, voir page 82.

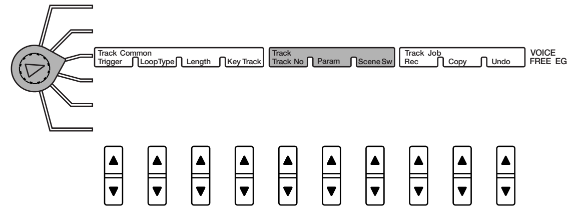
Key Track: Détermine la longueur de la séquence Free EG en fonction des notes jouées sur le clavier en utilisant C3 comme la longueur de note de base : les valeurs positives augmentent la longueur lorsque vous jouez dans les registres plus haut alors que les valeurs négatives la diminuent lorsque vous jouez dans ces mêmes registres. (Le réglage "0" ne produit aucun effet.)



REMARQUE Pour plus d'informations, voir page 82.

Paramètres de piste (Track)

Track No (numéro de piste): Permet de sélectionner une piste Free EG ("Trk1" à "Trk4").





REMARQUE Pour plus d'informations, voir page 83.

Param (Paramètre): Détermine quel paramètre sera reproduit par les données de la piste.



REMARQUE Pour plus d'informations, voir page 83.

REMARQUE Un seul paramètre peut être sélectionné par piste. Pour plus d'informations sur les paramètres disponibles, voir le livre "Liste de Données" séparé.

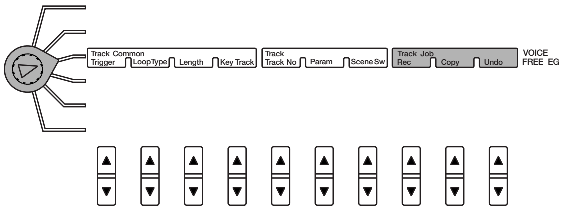
Scene Sw (Sélection SCENE): Détermine quelle SCENE (ou si les deux SCENES) sera reproduite par la piste Free EG sélectionnée.



REMARQUE Pour plus d'informations, voir page 83.

Paramètres de mode de fonctionnement piste (Track Job)

Rec (Enregistrement): Détermine comment l'opération d'enregistrement Free EG sera exécutée (c'est-à-dire, la piste sélectionnée ou toutes les pistes). Une pression sur une touche du clavier lance l'enregistrement.





REMARQUE Pour plus d'informations, voir page 83.

Copy: Pour copier les données Free EG d'une piste de la voix sélectionnée dans la piste sélectionnée, ou pour copier les données de n'importe quelle piste de n'importe quelle voix dans la piste sélectionnée de la voix sélectionnée.



REMARQUE Pour plus d'informations, voir page 83.

Undo: Vous permet de "défaire" ou de "refaire" la dernière opération de copie ou d'enregistrement Free EG exécutée.



REMARQUE Pour plus d'informations, voir page 84.

REMARQUE Lors de la copie d'une piste, seules les données de piste sont copiées. L'état de Scene n'est pas copié.

Position de base Free EG

Les positions des boutons sont enregistrées sur une piste Free EG comme augmentations (valeurs positives) ou diminutions (valeurs négatives) par rapport à la position de "base" du bouton, ou par rapport à la position où se trouve le bouton quand vous commencez à le tourner. Après l'enregistrement Free EG, si vous modifiez le paramètre du bouton, vous changez aussi la position de base. Par exemple, si la position de base du bouton est réglée trop haut, des changements de donnée Free EG peuvent se produire hors de la plage du paramètre de piste assigné. Par conséquent, veillez à ne pas régler trop haut la position de base du bouton.

Utilisation des fonctions de contrôle

L'AN1x est équipé de toute une variété de fonctions de contrôle, que vous pouvez utiliser tout en jouant l'instrument (ou tout en éditant), et de fonctions d'assignation des contrôleurs permettant de déterminer quel paramètre sera contrôlé au moyen de quel contrôleur. Ces fonctions peuvent être utilisées en combinaison, ce qui vous donne des moyens sophistiqués de contrôle de l'expression du son de l'AN1x lui-même et de tout instrument MIDI qui lui est connecté.

Contrôle en temps réel

Les contrôleurs en temps réel de l'AN1x comprennent tous les contrôleurs du son manipulés à la main ou au pied qui peuvent transmettre des données de changement de contrôle en continu via MIDI, y compris les huit boutons CONTROL de contrôle du son, la molette [MODULATION], la molette [PITCH], le contrôleur [RIBBON] (avec contrôle horizontal de l'axe X et contrôle par pression de l'axe Z), et les pédales [FOOT CONTROLLER], [FOOT VOLUME] et autres contrôleurs (tels qu'assignés dans la fonction Assignation de Contrôle Utilitaire).

Sont également inclus : les divers interrupteurs, comme par exemple l'interrupteur [FOOTSWITCH], la touche [PORTAMENTO] et autres contrôles de la face avant qui transmettent un message spécifique discret (on/off) de changement de contrôle MIDI chaque fois qu'elles sont sollicitées. Le pavé numérique PROGRAM CHANGE transmet des messages de changement de contrôle MIDI chaque fois qu'une voix est sélectionnée.

Contrôleurs continus et contrôleurs discrets

Les contrôleurs de type continu transmettent une suite continue de données de changement de contrôle (entre 000, ou minimum, et 127, ou maximum) lorsque vous les déplacez.

Les prises [FOOT CONTROLLER] et [FOOT VOLUME] sur la face arrière de l'AN1x doivent être utilisées avec des pédales de contrôle "continues" (telle que la Yamaha FC7). La prise [FOOTSWITCH] doit être utilisée avec un interrupteur au pied "discret" (tel que le Yamaha FC4 ou FC5). Ces prises peuvent être utilisées pour contrôler diverses fonctions de l'AN1x de même que des dispositifs MIDI externes.

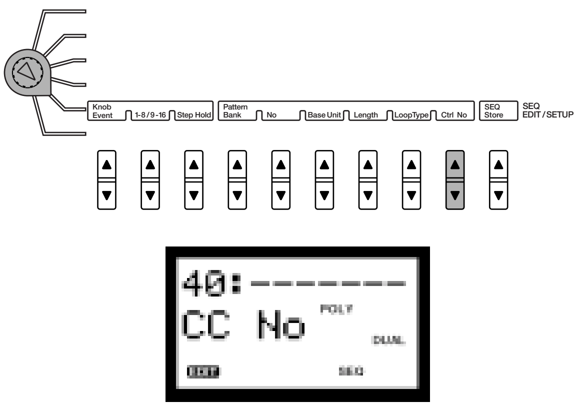
Les paramètres continus pouvant être contrôlés comprennent Modulation Depth, Volume, Panpot, Expression, Pitch Control, Attack, Decay, Release, Vibrato Speed, Pan Range, Effect Depth, Reverb Depth, et bien d'autres si vous effectuez les reglages adéquats dans la Matrice de contrôle.

Les paramètres continus/discrets pouvant être contrôlés comprennent Sustain, Sostenuto et Soft.

Vous pouvez utiliser un contrôleur continu pour envoyer des messages discrets, où 000~063 représente "off" et 064~127 représente "on", mais pour obtenir les meilleurs résultats possibles et simplifier l'utilisation, nous vous conseillons d'utiliser un interrupteur au pied.

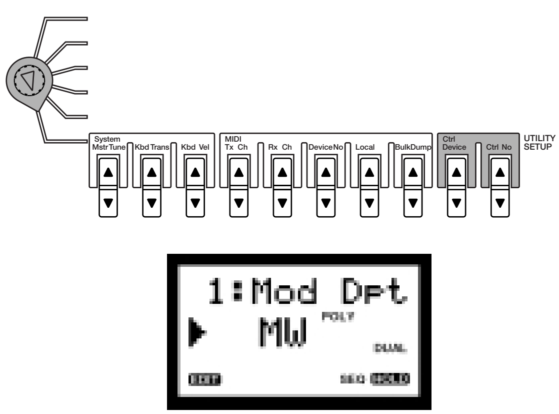
Contrôle d'événement séquenceur pas à pas

Le paramètre "Ctrl No" (numéro de contrôle) du séquenceur pas à pas vous permet de déterminer le type de changement de contrôle MIDI qui pourra être transmis pendant que le séquenceur joue. Une fois que vous avez réglé le paramètre "Ctrl No", vous pouvez sélectionner l'événement de changement de contrôle au moyen de la touche Knob Event [UP/DOWN] et vous pouvez éditer la valeur qui sera transmise par chaque pas au moyen des boutons de contrôle du son. Pour plus d'informations, voir page 91.



Fonction de contrôle utilitaire

Les paramètres de contrôle sur le menu Configuration Utilitaire vous permettent de spécifier le type des messages de changement de contrôle qui pourront être contrôlés au moyen de la molette [MODULATION], des huit boutons de contrôle du son, du contrôleur [RIBBON] (axe X et axe Z), etc., en assignant des numéros de changement de contrôle à des contrôleurs de "dispositifs" spécifiques. Pour plus d'informations, voir page 95.

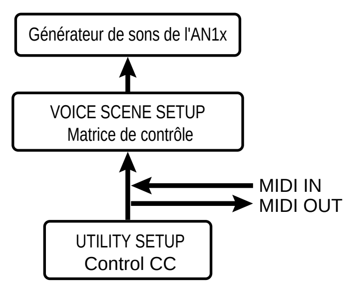


Sur la base des réglages de la fonction d'assignation de contrôle et de la matrice de contrôle, vous pourrez utiliser un contrôleur unique pour assurer en même temps le contrôle d'un paramètre du générateur de sons interne et d'un paramètre d'un dispositif MIDI externe. Vous pouvez également déterminer le dispositif (MW, FC, etc.) que vous utiliserez pour le contrôle de SCENE (voir page 20).

Les contrôleurs pouvant être assignés en utilisant la fonction contrôle du menu UTILITY SETUP sont les suivants :

MW — Molette de modulation
FV — Pédale de contrôle du volume
FC — Pédale de contrôle
FS — Interrupteur au pied
RbnX — Axe X du contrôleur [RIBBON]
RbnZ — Axe Z du contrôleur [RIBBON]
Knob1~8 — Bouton du groupe ASSIGN 1 à 8
SCENE — Scene Contrôleur pour la fonction contrôle de SCENE

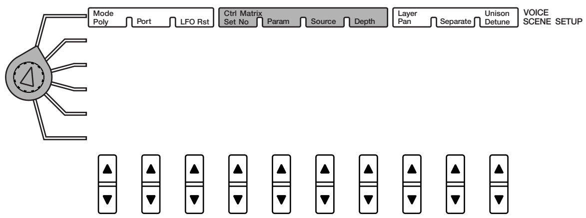
En combinant les assignations de bouton de la fonction contrôle (système) et les assignations de bouton de la matrice de contrôle (voix), vous pouvez vous configurer un système extrêmement complexe de contrôle par bouton où chaque bouton pourra contrôler simultanément soit le même paramètre de changement de contrôle pour le générateur de sons interne et pour un générateur de sons externe, soit différents paramètres pour le générateur de sons interne et le générateur de sons externe.



REMARQUE Pour plus d'informations sur chaque paramètre, voir le livre "Liste de Données" séparé. Pour des informations sur la procédure d'assignation des contrôleurs, voir page 95.

Matrice de contrôle

Les paramètres de la matrice de contrôle ne s'appliquent qu'au générateur de sons interne. Ils permettent de déterminer comment les messages de changement de contrôle MIDI générés par les contrôleurs intégrés (8 boutons de contrôle du son, molette [MODULATION], pédale [FOOT CONTROLLER], contrôleur [RIBBON], etc.), de même que les messages générés par des dispositifs externes reçus à la borne MIDI [IN], seront acheminés vers le générateur de sons de l'AN1x. Ils permettent également de déterminer leur plage de contrôle.



La matrice de contrôle comprend 16 jeux de configuration de contrôle, plus les paramètres de variation de ton et deux jeux de paramètres communs. Les 16 jeux de paramètres et les paramètres de variation de ton (Pitch Bend) s'appliquent à chaque SCENE séparément, et les paramètres communs s'appliquent à la voix. Vous trouverez ci-dessous une brève description de chaque paramètre.

Set No: Pour la sélection de la plage de montée ou de baisse du ton (les deux SCENES), le numéro du jeu (1 - 16 ; pour chaque SCENE) et les assignations des paramètres communs (1 et 2 ; les deux SCENES).



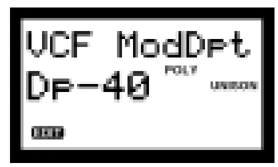
Parameter: Détermine quel paramètre sera assigné au numéro de jeu SCENE (1 - 16) ou à la variation de ton, ou aux jeux communs (1 - 2).



Source: Détermine quel contrôleur (par numéro de changement de contrôle) sera assigné au contrôle du paramètre correspondant.



Depth: Détermine la plage de contrôle du contrôleur source. Lors d'un réglage sur "Dirct" (réglage 0), la fonction Contrôle Direct est activée et vous pouvez éditer directement le paramètre assigné au contrôleur dans sa plage originale. Pour plus d'informations, voir page 75.



REMARQUE Pour plus d'informations sur chaque paramètre, sur les réglages disponibles et sur la manière d'assigner les paramètres et les contrôleurs en utilisant la matrice de contrôle, voir page 73.

REMARQUE Pour plus d'informations sur MIDI et sur les messages de changement de contrôle MIDI, voir page 109.

GUIDE DE REFERENCE

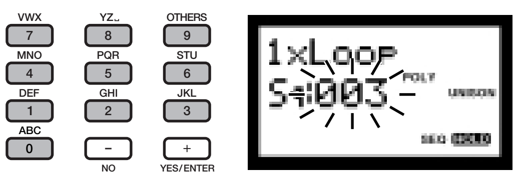
Cette section donne une liste des nombreux paramètres du AN1x et une description de chacun à titre de référence. Pour trouver le numéro de page du paramètre dont vous avez besoin, consultez la TABLE DES MATIERES ou l'INDEX.

Voice Select
(Sélection de voix)

Vous pouvez choisir une voix parmi les 128 qui sont en mémoire. Deux procédures le permettent, et sont indiquées ci-après.

Procédure 1

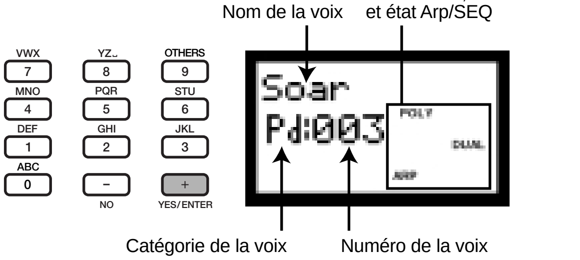
1. Entrez un numéro compris entre [1] et [128] sur le pavé numérique PROGRAM CHANGE. Le numéro de la voix sélectionnée se met à clignoter sur l'affichage.



REMARQUE Quand le numéro de voix clignote, appuyez sur [NO] pour annuler la sélection, et l'affichage retourne à l'état précédent.

2. Quand le numéro de voix clignote, appuyez sur [YES/ENTER] pour appeler la voix correspondant au numéro que vous avez entré.

Le nom, la catégorie et le numéro de la voix s'affichent sur l'affichage en même temps que le mode POLY, le mode LAYER et l'état ON/OFF Arpège/Séquenceur.



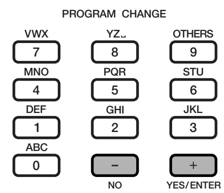
REMARQUE Pour plus de renseignements, reportez-vous aux titres Mode POLY, page 72, Mode LAYER, page 22, Mode Arpeggiator, page 33 et Séquenceur pas à pas, page 37.

Procédure 2

1. Appuyez sur la touche [+] pour faire défiler les voix en ordre croissant.

2. Appuyez sur la touche [-] pour faire défiler les voix en ordre décroissant.

Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur [YES/ENTER], car la voix s'affiche chaque fois que l'on appuie sur la touche [+] ou [-].



Lorsqu'une voix est sélectionnée, un message de changement de programme MIDI est transmis au générateur de sons interne de l'AN1x et à la borne MIDI [OUT]. Les numéros de voix 001 à 128 correspondent aux numéros de changement de programme 000 à 127 respectivement. (Consultez la page 109 pour tout renseignement concernant MIDI).

Knob Edit (Bouton de contrôle)

Les huit boutons de contrôle de la sonorité (CONTROL) permettent de commander ou d'éditer en temps réel différentes caractéristiques de chaque voix. L'information éditée de la voix choisie peut être mémorisée vers n'importe laquelle des mémoires (1 - 128).

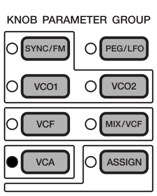
La fonction de chaque bouton dépend de la touche KNOB PARAMETER GROUP sélectionnée. Les groupes de paramètres disponibles sont les suivants :

SYNC/FM: Fonction synchronisation/Modulation de fréquence
PEG/LFO: Générateur d'enveloppe de ton/Oscillateur basse fréquence
VCO1: Oscillateur 1 commandé en tension
VCO2: Oscillateur 2 commandé en tension
VCF: Filtre commandé en tension
MIX/VCF: Mélangeur/Filtre commandé en tension
VCA: Amplificateur à tension contrôlée
ASSIGN: Paramètres affectés au bouton

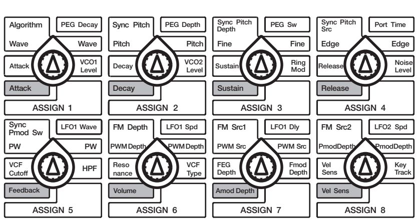
REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les boutons CONTROL, consultez la page 26.

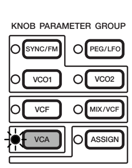
REMARQUE Une fiche vierge permettant d'écrire les valeurs des paramètres de voix utilisateur est donnée à la page 114.

1. Appuyez sur une des touches KNOB PARAMETER GROUP. La diode électroluminescente (LED) à gauche de la touche sélectionnée s'éclaire.

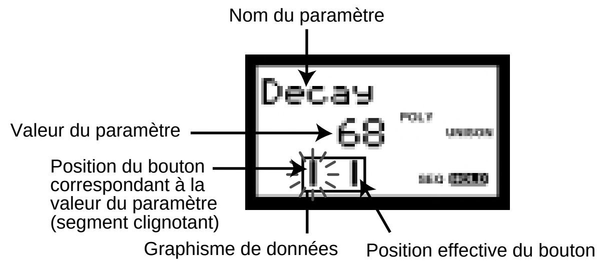


Les paramètres accessibles par chaque bouton sont imprimés à côté de chacun d'eux dans une couleur qui correspond à celle de la touche KNOB PARAMETER GROUP sélectionnée. Par exemple, si on sélectionne [VCA] (touche blanche), chaque bouton accède au paramètre imprimé dans la zone blanche en bas à gauche du bouton, à savoir dans ce cas: Attack, Decay, Sustain, Release, Feedback, Volume, Amod Depth et Vel Sens.



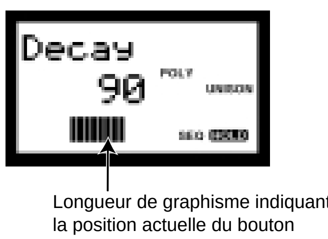


2. Appuyez sur un bouton CONTROL sans le tourner.
Le nom du paramètre, sa valeur courante et un graphisme horizontal des données bouton apparaissent sur le LCD. Un segment du graphisme de données clignote et indique la position du bouton correspondant à la valeur du paramètre, alors que les segments ombrés correspondent à la position réelle du bouton.



3. Tournez le bouton dans un sens ou dans l'autre pour choisir la valeur du paramètre.
En tournant le bouton vers la droite, la valeur augmente, et elle diminue en le tournant vers la gauche.

Le graphisme donne une référence visuelle de la position actuelle du bouton pendant que vous tournez ce dernier. Les positions à gauche sont signalées par une barre horizontale plus courte, et les positions à droite par une barre plus longue.



REMARQUE Vous pouvez sauter l'étape 2 et éditer directement le paramètre en tournant le bouton. La valeur éditée du paramètre apparaît sur l'affichage.

REMARQUE Le fait de simplement tourner le bouton augmente ou diminue la valeur des paramètres par bonds (valeur) importants. Dans ce cas, le témoin cesse de clignoter. Le fait de tourner un bouton, tout en le maintenant enfoncé, augmente ou diminue la valeur des paramètres de manière plus précise. Dans ce cas, le témoin se met à clignoter et continuera de clignoter lorsque vous relâchez le bouton. La plage sera plus étroite que celle qui est disponible par édition grossière.

4. Editez les autres paramètres.
Pour éditer d'autres paramètres du même groupe, il vous suffit de recommencer les étapes 2 et 3. Pour éditer les paramètres d'un autre groupe, recommencez les étapes 1 à 3.

REMARQUE Toutes les modifications effectuées ici se produisent sur la Scène sélectionnée.

5. Mémorisez la voix éditée.
Lorsque vous avez terminé la procédure de sélection, vous pouvez, si vous le souhaitez, mémoriser les paramètres édités des boutons sous un nouveau numéro de voix (1 - 128). Pour plus de détails, reportez-vous au titre “Mémorisation des voix”, page 98.

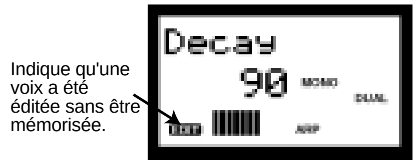
REMARQUE Lorsque vous mettez l’AN1x hors tension, ou si l’adaptateur se débranche accidentellement, les données que vous avez éditées resteront en mémoire lors de la remise sous tension. N’oubliez pas de sauvegarder en mémoire toutes vos données de voix importantes.

REMARQUE Il faut toujours veiller à mémoriser les données de voix éditées avant de sélectionner une nouvelle voix car les données éditées seraient alors effacées. (Voir le titre “Mémorisation des voix”, page 98). Si vous oubliez de mémoriser les données éditées avant de sélectionner une nouvelle voix, vous pouvez utiliser la fonction de rappel de voix éditée pour récupérer les données éditées. Pour plus de détails, voir page 96.

REMARQUE Pendant l’édition, vous pouvez confirmer à tout moment le numéro de voix sélectionné en appuyant une fois sur les touches [+] ou [-] pour l’afficher sur le LCD. Vous pouvez ensuite poursuivre l’édition en appuyant sur un bouton ou en le tournant.

Indication Edit

Lorsqu’un paramètre de voix à été modifié, l’indication Edit s’affiche en caractéres inversés sur l’affichage. “EDIT” indique que les paramètres de voix ont été modifiés par rapport aux paramètres d’origine, mais qu’ils n’ont pas encore été mémorisés.



Rappel de voix éditée

Si vous sélectionnez une nouvelle voix sans avoir mémorisé les données de la voix précédemment sélectionnée, vous pouvez utiliser la fonction de rappel de voix éditée pour récupérer les données éditées. Pour plus de détails, voir page 96.

Paramètres de bouton

Cette section décrit chacun des paramètres correspondant à chaque touche KNOB PARAMETER GROUP ainsi que la plage de valeur ou les réglages disponibles correspondants.

KNOB PARAMETER GROUP

PEG/LFO	PEG Decay	PEG Depth	PEG Sw	Port Time	LFO1 Wave	LFO1 Spd	LFO1 Dly	LFO2 Spd
SYNC/FM	Algorithm	Sync Pitch	Sync Pitch Depth	Sync Pitch Src	Sync Pmod Sw	FM Depth	FM Src 1	FM Src 2
VCO1	Wave	Pitch	Fine	Edge	PW	PWM Depth	PWM Src	PmodDepth
VCO2	Wave	Pitch	Fine	Edge	PW	PWM Depth	PWM Src	PmodDepth
VCF	Attack	Decay	Sustain	Release	VCF Cutoff	Resonance	FEG Depth	Vel Sens
MIX/VCF	VCO1 Level	VCO2 Level	Ring Mod	Noise Level	HPF	VCF Type	Fmod Depth	Key Track
VCA	Attack	Decay	Sustain	Release	Feedback	Volume	Amod Depth	Vel Sens
ASSIGN	ASSIGN 1	ASSIGN 2	ASSIGN 3	ASSIGN 4	ASSIGN 5	ASSIGN 6	ASSIGN 7	ASSIGN 8

PEG/LFO (Générateur d’enveloppe de ton/Oscillateur basse fréquence)

Lorsque la touche KNOB PARAMETER GROUP [PEG/LFO] est sollicitée, les huit boutons CONTROL permettent d’accéder aux paramètres relatifs au générateur d’enveloppe de ton et à l’oscillateur basse fréquence.

PEG contrôle la variation de ton d’une voix dans le temps (entre le moment où une touche du clavier est enfoncée, maintenue, puis relâchée) et le temps nécessaire pour que le son s’arrête.

Le LFO est un oscillateur qui génère des signaux basse fréquence utilisés pour moduler le VCO (pour la modulation de ton ou vibrato), le VCF (pour la modulation de filtre, ou l’effet wah) ou le VCA (pour la modulation d’amplitude, ou trémolo). Le AN1x dispose de deux LFO indépendants, LFO1 et LFO2.

REMARQUE Pour plus d’informations concernant le PEG et les LFO, voir pages 31, 32.

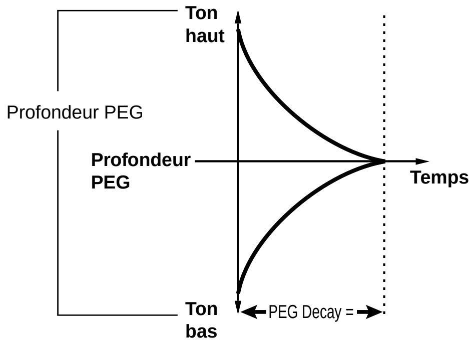
PEG Decay (Chute PEG)

Le réglage de PEG Decay détermine le temps nécessaire pour qu'un son atteigne sa hauteur tonale de base à partir du niveau PEG Depth quand une touche du clavier est maintenue enfoncée.



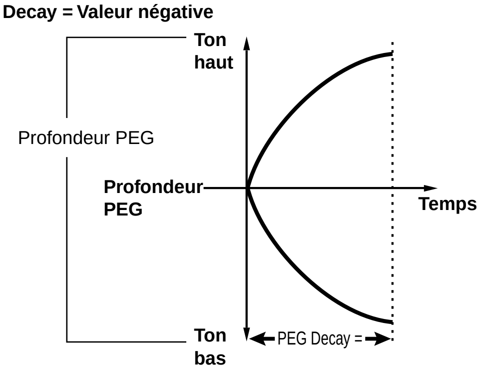
Le graphe ci-après représente les variations du temps de chute lorsqu'une touche du clavier est maintenue enfoncée et qu'une valeur positive a été attribuée à PEG Decay.

PEG Decay = Valeur positive



Le graphe ci-dessous représente la manière dont le temps de chute varie lorsqu'une touche du clavier est maintenue enfoncée, alors qu'une valeur négative a été spécifiée.

PEG Decay = Valeur négative



Réglages : -64 ~ 0 ~ +63

PEG Depth (Profondeur PEG)

Le réglage de PEG Depth détermine la hauteur tonale en demi-tons. Quand PEG Decay (voir ci-dessus) est réglé à une valeur positive, le réglage PEG Depth représente la hauteur de départ. Quand PEG Decay est réglé à une valeur négative, le réglage PEG Depth représente la hauteur finale.



En tournant le bouton vers la gauche, le ton baisse et il monte si on le tourne vers la droite. Quand le bouton est en position centrale, le ton ne change plus.

Réglages : -64 - 0 (hauteur de base) - +63

REMARQUE Consultez les courbes de chute PEG Decay (ci-dessus) qui illustrent la relation entre PEG Depth et PEG Decay.

PEG Sw (contrôle PEG)

Le réglage de la contrôle PEG détermine à quel oscillateur PEG est appliqué : VCO1, VCO2, ou VCO1 et VCO2. Pour simuler les changements délicats de ton d'un instrument à vent, on applique PEG à l'oscillateur VCO1 ou VCO2.

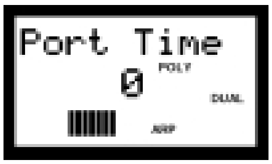


Réglages : VCO1, VCO2, both (les deux)

Port Time (Temps de Portamento)

Le Portamento est un effet souvent utilisé pour le chant ou pour jouer d'un instrument à cordes, et qui permet de faire glisser le son d'une note (ou plusieurs) à la suivante, en passant par tous les tons intermédiaires.

Le réglage de Port Time détermine le temps qu'il faut pour que le ton atteigne la note suivante. Les valeurs les plus faibles correspondent à une variation plus rapide du ton et les valeurs les plus élevées correspondent à une variation plus lente.



Réglages : 0 ~ 127

REMARQUE Pour plus de renseignements sur l'effet Portamento, voir page 24.

REMARQUE Lorsque l'effet Portamento est désactivé (en utilisant la contrôle [PORTAMENTO]), "– – –" apparaît sur l'affichage pour signaler que la fonction portamento n'est pas disponible.

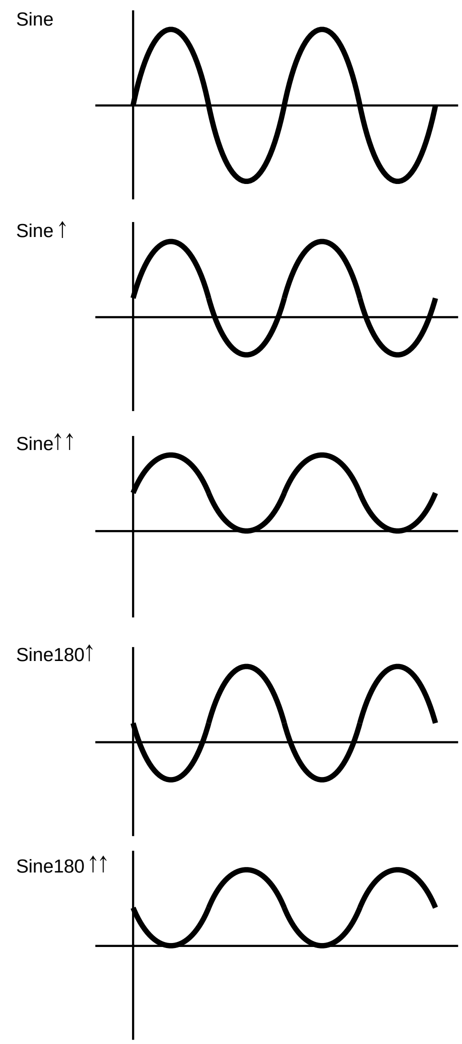
LFO1 Wave (Onde LFO1)

Le réglage de LFO1 Wave détermine le type d'onde de l'oscillateur basse fréquence LFO1. L'onde sélectionnée par ce réglage détermine les caractéristiques de la modulation appliquée à l'oscillateur commandé en tension VCO (vibrato), au filtre commandé en tension VCF (wah) et à l'amplificateur commandé en tension VCA (trémolo). Il y a 21 types d'ondes indiquées ci-après.



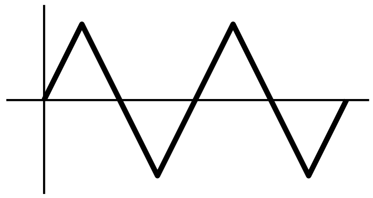
Réglages :
sine, sine↑, sine ↑↑, sine180↑, sine180↑↑, tri, tri↑, tri↑↑, tri180↑, tri180↑↑, squ, squ↑↑, squ180↑↑, saw dwn, saw dwn↑↑, saw up, saw up ↑↑, s/h, s/h↑↑, s/h2, s/h2↑↑

Sine Wave (Onde sinusoïdale)

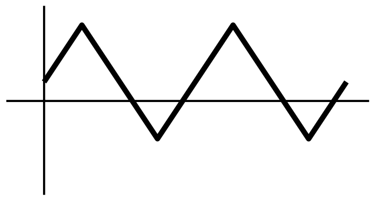


Triangle Wave (Onde Triangulaire)

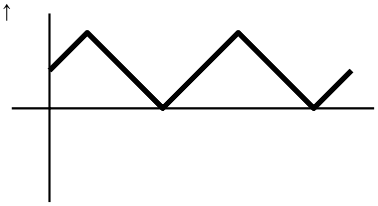
Triangle



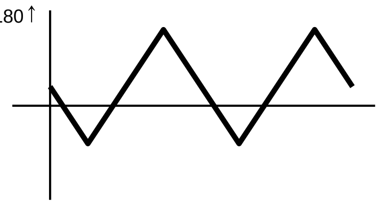
Triangle↑



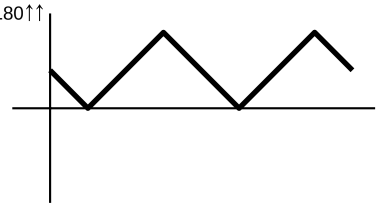
Triangle↑↑



Triangle 180↑

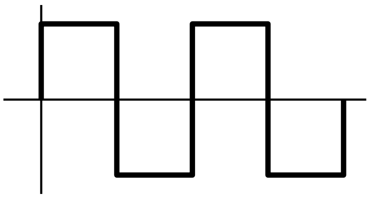


Triangle 180↑↑

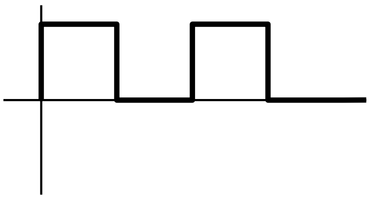


Square Wave (Onde carrée)

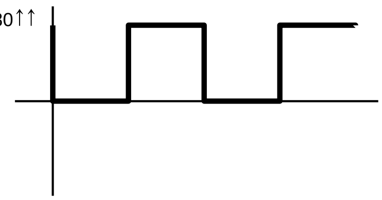
Square



Square↑↑

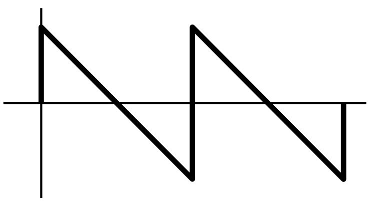


Square180↑↑

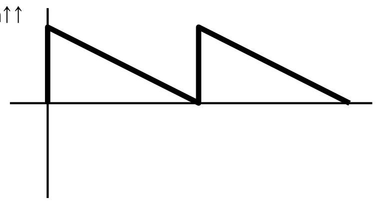


Sawtooth Wave (Onde en dents de scie)

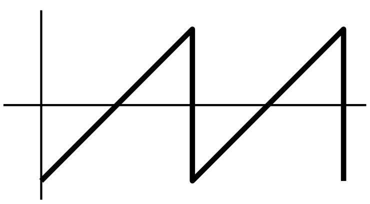
Saw down



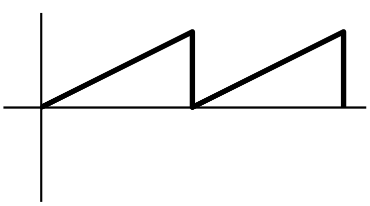
Saw down↑↑



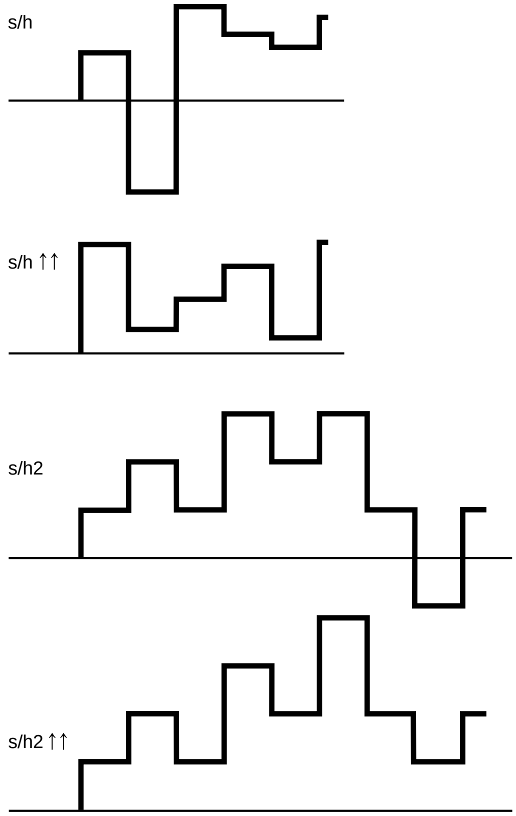
Saw up



Saw up↑↑



Sample & Hold Wave (Onde Echantillon et Maintien)

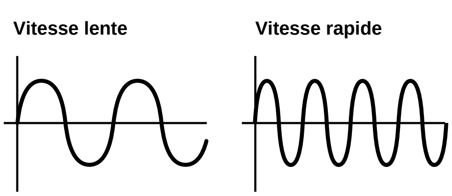


REMARQUE En comparaison de “s/h”, “s/h2” est décalé vers la plage positive.

LFO1 Spd (Vitesse LFO1)

Le réglage de LFO1 Spd détermine la vitesse de LFO1. En tournant le bouton vers la gauche, on ralentit la vitesse, et en le tournant vers la droite, on l’accélère. (Pour plus de détails concernant la fonction LFO Reset, voir page 73).



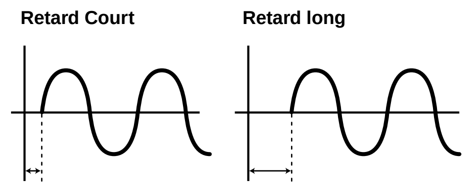


Réglages : 1 ~ 256

LFO1 Dly (Retard LFO1)

Le réglage de LFO1 Dly détermine le Retard de la modulation. En tournant le bouton vers la gauche on réduit le temps LFO1 Dly, et en le tournant vers la droite, on augmente ce temps.





Réglages : 0 ~ 127

LFO2 Spd (Vitesse LFO2)

La description, les paramètres et les valeurs de LFO2 Spd sont les mêmes que ceux de la Vitesse LFO1 donnés ci-dessus.

REMARQUE L'onde LFO2 est toujours triangulaire et elle ne peut être modifiée.

SYNC/FM
(Synchronisation/Modulation de fréquence)

Lorsque la touche KNOB PARAMETER GROUP [SYNC/FM] est sélectionnée, les huit boutons CONTROL accèdent aux paramètres de la fonction Sync et aux paramètres de Modulation de Fréquence.

Les paramètres Sync sont liés à la synchronisation des deux oscillateurs VCO1 (oscillateurs pilote et asservi) qui constituent les éléments fondamentaux de génération d’ondes du AN1x.

Un signal de modulation de fréquence (FM) (signal ”modulateur”) peut être appliqué de différentes manières à VCO1 pour en modifier la fréquence. Dans ce cas, la sortie de l’oscillateur devient le signal modulé (signal ”porteur”).

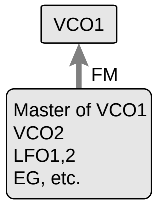
REMARQUE Pour plus de renseignements concernant les fonctions Sync et FM, voir pages 31, 59.

Algorithm (Algorithme)

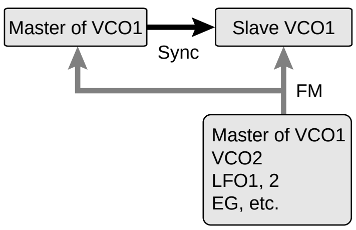
Le réglage de l'algorithme détermine comment les deux oscillateurs VCO1 (pilote et asservi) sont connectés par rapport au signal FM. Il y a quatre types de connexions, ou "algorithmes", représentés sur les schémas qui suivent.

Réglages : only FM, Sync+FMbth, Sync+FMmst, Sync+FMslv

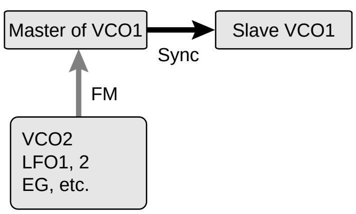
Only FM (Sync est invalidé)



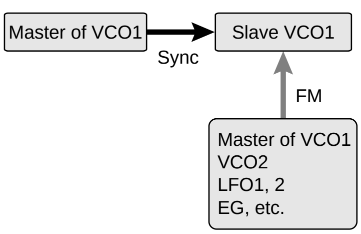
Sync+FMbth (Sync est validé et FM est appliqué aux deux oscillateurs : pilote et asservi)



Sync+FMmst (Sync est validé et FM est appliqué à l'oscillateur pilote seulement)



Sync+FMslv (Sync est validé et FM est appliqué à l'oscillateur asservi seulement)



REMARQUE Lors d'un réglage sur "only FM", les oscillateurs maître et asservi sont désactivés et le VCO1 devient un oscillateur simple.

REMARQUE Pour plus de renseignements sur Sync et FM, voir les pages 31, 59.

Sync Pitch

Le réglage Sync Pitch définit en demi-tons le ton de l'oscillateur asservi, et ce, uniquement lorsque Sync est activé. Cette fonction vous permet de créer une différence de ton entre les oscillateurs pilote et asservi et de contrôler l'intervalle harmonique qui en résulte.

Lorsque le bouton est en position centrale, le ton est le même que celui de l'oscillateur pilote. En tournant le bouton vers la droite, on augmente l'intervalle, et en le tournant vers la gauche, on obtient un son plus doux.



Réglages : -64 ~ 0 ~ + 63

REMARQUE Pour obtenir un résultat perceptible, vérifiez que le niveau du VCO1 (page 66) est réglé à une hauteur suffisante.

REMARQUE La fonction Sync Pitch est effective uniquement quand le type d'Algorithme est réglé à un type autre que "only FM".

Sync Pitch Depth (Profondeur Sync Pitch)

Le réglage Sync Pitch Depth détermine la profondeur de contrôle dans le temps appliquée par la source Sync Pitch (définie par le réglage Sync Pitch Source ci-après). En tournant le bouton vers la droite, on augmente la profondeur.



Réglages : -64 ~ 0 ~ + 63

Sync Pitch Src (Sync Pitch Source)

Le réglage Sync Pitch Src détermine la source qui applique la modulation dans le temps à l'oscillateur asservi.



Réglages : fixed (fixé), PEG, FEG, LFO1, LFO2

REMARQUE Lorsque le réglage "fixed" est sélectionné, il n'y a pas de changement de modulation dans le temps.

Sync Pmod Sw (Interrupteur de modulation en hauteur sync)

Le réglage Sync Pmod Sw détermine quel oscillateur (pilote, asservi, ou les deux) sera modulé par LFO1. L'ampleur de la profondeur est déterminée par le réglage VCO1 Pmod Depth (voir page 63).



Réglages : mastr (pilote), slave (asservi), both (les deux)

REMARQUE La fonction de modulation en hauteur ne peut pas être commandée par LFO2.

FM Depth (Profondeur FM)

Le réglage FM Depth détermine l'ampleur de la modulation créée par Source FM 1 (voir ci-après). En tournant le bouton vers la droite, on augmente la profondeur.

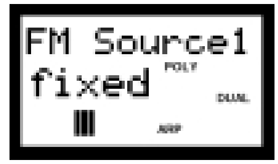


Réglages : -64 ~ 0 ~ +63

REMARQUE Il s'agit d'un type différent de paramètre que celui utilisé dans les synthétiseurs FM Yamaha de la série DX. Un réglage trop élevé modifierait le ton de la voix. Réglez le ton en utilisant les paramètres VCO1 Pitch et Fine (voir pages 61, 62).

FM Src1 (Source FM 1)

Le réglage FM Src 1 détermine la source de modulation qui contrôle la profondeur FM (voir ci-dessus).



Réglages : fixed (fixe), PEG, FEG, LFO1, LFO2

REMARQUE Lorsque le réglage "fixed" est sélectionné, il n'y a pas de changement de modulation dans le temps.

FM Src2 (Source FM 2)

Le réglage FM Src2 détermine l'onde source qui module l'onde VCO1.



Réglages : VCO2, VCO1, VCO1s (secondaire), PEG, FEG, ifo1, ifo2

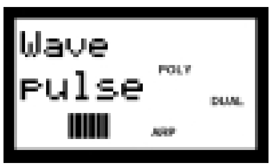
VCO1 (Oscillateur commandé en tension)

Lorsque la touche KNOB PARAMETER GROUP [VCO1] est sélectionnée, les huit boutons CONTROL accèdent à des paramètres spécifiques qui sont associés à l'oscillateur VCO1, notamment ceux relatifs à la sélection d'onde, à la spécification du ton et au contrôle de l'onde.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant VCO1, voir pages 10, 30.

Wave (Onde)

Le réglage Wave détermine l'onde VCO1. Les ondes disponibles dépendent de l'état de SYNC (ON/OFF).



Réglages :

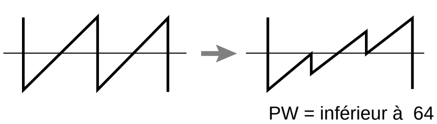
Si SYNC = off: saw, pulse, saw2, mix

Si SYNC = on: saw, pulse, Innr1, Innr2, Innr3

REMARQUE La différence entre saw/pulse Sync ON et Sync OFF est seulement une légère nuance de son qui devient surtout distincte quand la largeur d'impulsion est réglée ò une valeur autre que 64 (voir page 62).

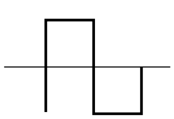
saw (Dents de scie)

L'onde Saw (dents de scie) tient son nom de sa forme et elle sert à générer une sonorité de trompette ou de violon. Du fait qu'elle contient tous les harmoniques du spectre, elle produit un son plein et riche. Lorsqu'elle est utilisée avec la fonction Pulse Width (voir page 62), le fait d'augmenter les harmoniques vous permet de monter le ton d'une octave complète au maximum.



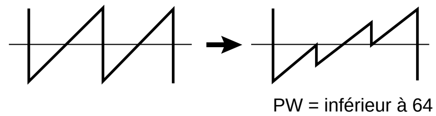
pulse (Onde carrée)

L'impulsion (onde carrée) est utilisée pour produire des sonorités de vent en bois (de type clarinette). Son spectre est semblable à celui de l'onde en dents de scie mais du fait qu' un harmonique (paire) sur deux manque, la forme d'onde ne contient que des harmoniques impairs quand la Largeur d'impulsion (voir page 62) est réglée sur "64".



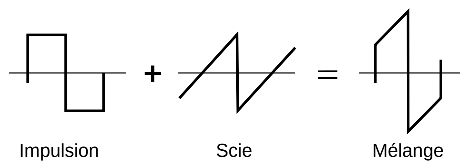
saw2 (Dents de scie 2)

Le spectre de l'onde saw2 est créé par une onde en dents de scie combinée à une impulsion, par conséquent il est légèrement différent de celui de l'onde saw1. Quand Pulse Width (largeur d'impulsion) (voir page 62) est réglé à 64, la forme de l'onde est la même que celle de saw1. Même si on augmente les harmoniques pairs de la largeur d'impulsion, la hauteur tonale de base reste la même.



mix (mélange)

L'onde mélangée est formée par la combinaison d'ondes en dents de scie et d'impulsions.



Innr1, Innr2, Innr3

Lorsque SYNC est réglé sur "on", trois ondes "intérieures" (Innr1 à 3) sont disponibles. Ces ondes sont applicables lorsqu'elles sont utilisées avec le paramètre Pulse Width (voir page 62).

Pitch (Ton)

Le réglage Pitch détermine le ton du VCO1 en demi-tons. En tournant le bouton vers la droite, on monte le ton Pitch, et en le tournant vers la gauche on le baisse. La position centrale (valeur = 0) est le ton de base.



Réglages : -64 ~ 0 ~ +63

Fine (Accord fin)

Le réglage Fine (accord fin) détermine le ton du VCO1 par bonds de 1 centième sur une plage de 100 centièmes, soit un demi-ton. En tournant le bouton vers la droite, on monte le ton, et en le tournant vers la gauche on le baisse. La position centrale (valeur = 0) est le ton de base.

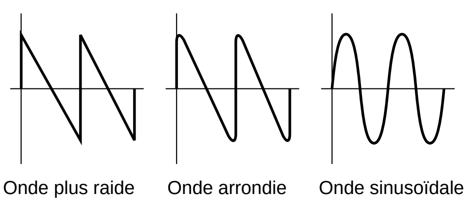


Réglages : -50 ~ 0 ~ +50 (centièmes)

Edge (Front)

Le réglage Edge permet de régler la raideur ou le lissage du front de l'onde VCO1. En tournant le bouton vers la droite, on obtient un front d'onde plus raide qui donne un son plus dur. En tournant le bouton vers la gauche, on produit une onde plus arrondie qui donne un son plus doux. Le réglage "0" produit une onde sinusoïdale.



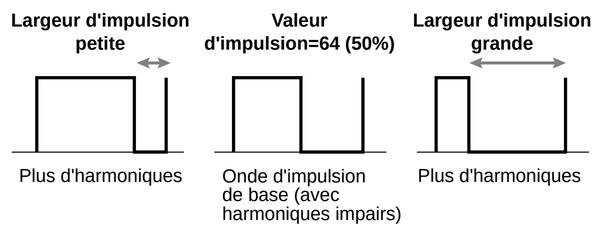


Réglages : 0 ~ 127

PW (Largeur d'impulsion)

Le réglage PW détermine la largeur d'impulsion du VCO1. En tournant le bouton vers la droite, on obtient davantage d'harmoniques, ce qui donne un son plus riche. En règle générale, la largeur d'impulsion sert à contrôler l'onde d'impulsion ; néanmoins, l'AN1x peut utiliser PW avec d'autres ondes également, ce qui permet de produire une plus grande variété de sonorités que d'habitude.





Lors d'un réglage à 64, la largeur d'impulsion est équilibrée, produisant seulement des harmoniques impairs.

Réglages : 0 ~ 64 ~ 127 (0% ~ 50% ~ 99%)

PWM Depth (Profondeur de la modulation d'impulsion en durée)

Le réglage PWM Depth détermine l'ampleur de la modulation d'impulsion en durée du VCO1, basée sur l'onde source PWM (voir ci-après). En tournant le bouton vers la droite, on obtient une modulation plus prononcée.



Réglages : -64 ~ +63

PWM Src (Source de modulation d'impulsion en durée)

Le réglage de PWM Src sélectionne l'onde source qui module l'impulsion en durée du VCO1, ce qui détermine le comportement en durée de l'impulsion.



Réglages : fixed (fixé), PEG, FEG, LFO1, LFO2, LFO2p, LFO2f

REMARQUE Lorsque le réglage "fixed" est sélectionné, il n'y a pas de variation dans le temps de la modulation.

REMARQUE L'Oscillateur Basse Fréquence 2 Phase (LFO2p) décale l'onde LFO2 de 60°. L'Oscillateur Basse Fréquence 2 Rapide (LFO2f) accélère légèrement le cycle LFO2.

PmodDepth (Profondeur de modulation en hauteur)

Le réglage PmodDepth détermine la profondeur de la modulation en hauteur appliquée à VCO1 par le LFO1. La modulation en hauteur ajoute une variation cyclique du ton pour produire un effet de vibrato. En tournant le bouton vers la droite, on élargit la plage de variation du ton. Les valeurs négatives du réglage inversent la phase du LFO1 de 180°.



Réglages : -127 ~ +127

VCO2 (Oscillateur commandé en tension)

Lorsque la touche KNOB PARAMETER GROUP [VCO2] est sélectionnée, les huit boutons CONTROL accèdent à des paramètres spécifiques associés à l'oscillateur VCO2, notamment ceux relatifs à la sélection d'onde, à la spécification du ton et au contrôle de l'onde.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant le VCO2, voir pages 10, 30.

Wave (Onde)

Le réglage Wave détermine l'onde VCO2 lorsque SYNC (voir page 59) est désactivé.



Réglages : saw, pulse, saw2, mix

REMARQUE Les ondes disponibles sont les mêmes que pour VCO1. Pour une description, voir page 61.

Pitch (Ton)

Fine (Accord fin)

Edge (Front)

PW (Largeur d'impulsion)

PWMDepth (Profondeur de la modulation d'impulsion en durée)

PWM Src (Source de modulation d'impulsion en durée)

PmodDepth (Profondeur de modulation en hauteur)

(Toutes les descriptions de paramètres sont les mêmes que pour VCO1; voir page 61.)

VCF (Filtre commandé en tension)

Lorsque la touche KNOB PARAMETER GROUP [VCF] est sélectionnée, les huit boutons CONTROL accèdent à des paramètres spécifiques associés au filtre commandé en tension.

Le VCF est un filtre qui laisse passer une plage donnée de fréquences et qui coupe le reste, ce qui vous donne un contrôle considérable sur de nombreux aspects du timbre. Parmi les paramètres disponibles, on trouve la plage des fréquences de coupure du VCF et la plage de résonance.

Le VCF peut également être commandé par la durée d'attaque, la durée de chute, le niveau de maintien et la durée de retombée du FEG (générateur d'enveloppe du filtre), ce qui vous permet de changer le timbre de la voix dans le temps, à partir du moment où une touche du clavier est enfoncée, maintenue puis relâchée et de déterminer, par conséquent, le temps que mettra le son pour s'arrêter.

REMARQUE Pour plus d'informations concernant le VCF et le FEG, voir page 31.

Attack (Attaque)

Le réglage Attack définit le temps d'attaque du FEG, c'est-à-dire le temps qu'il faut pour que le signal atteigne sa fréquence de coupure maximum après l'enfoncement d'une touche du clavier (key on). En tournant le bouton vers la droite, on obtient un temps d'attaque plus long.



Réglages : 0 ~ 127

Decay (Chute)

Le réglage Decay définit le temps de chute du FEG, c'est-à-dire le temps qu'il faut pour que le signal atteigne son niveau de maintien, à partir du niveau maximum pendant que l'on maintient enfoncée une touche du clavier. En tournant le bouton vers la droite, on obtient un temps de chute plus long.



Réglages : 0 ~ 127

Sustain (Maintien)

Le réglage Sustain définit le niveau de maintien du FEG, c'est-à-dire le niveau fixe de la fréquence de coupure qui sera maintenu aussi longtemps que la touche du clavier est enfoncée. En tournant le bouton vers la droite, on augmente le niveau de maintien.



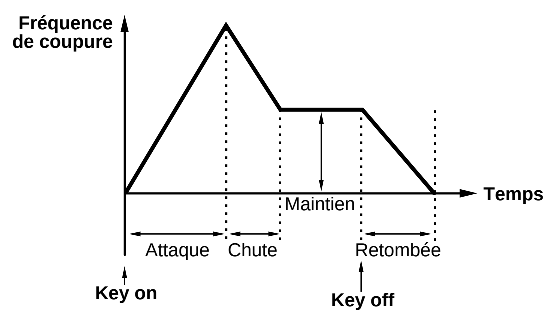
Réglages : 0 ~ 127

Release (Retombée)

Le réglage Release définit le temps de retombée du FEG, c'est-à-dire le temps qu'il faut pour que le signal atteigne le niveau "0" après relâchement de la touche du clavier (key off). En tournant le bouton vers la droite, on augmente le temps de retombée.



Réglages : 0 ~ 127

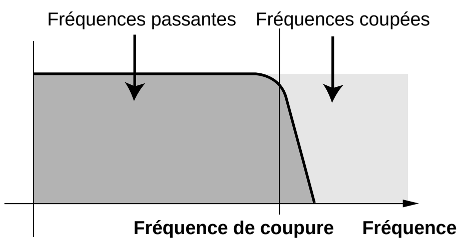


VCF Cutoff (Fréquence de coupure du VCF)

Le réglage VCF Cutoff détermine la fréquence de coupure du VCF. Ce réglage dépend du type de VCF assigné au groupe de paramètres MIX/VCF (voir page 67).

Par exemple, quand le type de filtre sélectionné est Low Pass Filter, (filtre passe-bas) les basses fréquences passent alors que les hautes fréquences sont éliminées. En tournant le bouton vers la droite on augmente la fréquence de coupure du VCF comme indiqué sur le graphe ci-après.





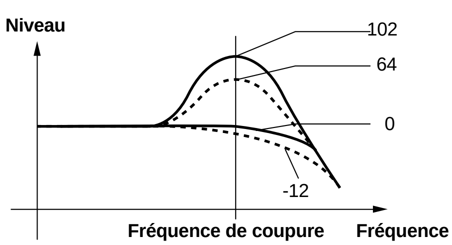
VCF Type = Filtre passe-bas

Réglages : 0 ~ 127

Resonance (Résonance)

Le réglage Resonance détermine l'ampleur de la résonance ou l'accentuation des harmoniques près de la fréquence de coupure. En tournant le bouton vers la droite, on obtient une crête résonante plus haute (produisant des tonalités aiguës plus nettes), et en le tournant vers la gauche on obtient une réponse relativement plate. Le réglage "0" n'applique aucune résonance.



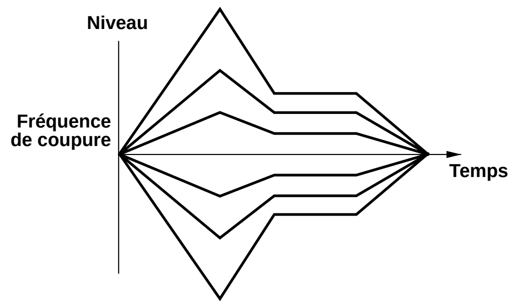


Réglages : -12 ~ 0 ~ +102

FEG Depth (Profondeur du générateur d'enveloppe FEG)

Le réglage FEG Depth détermine l'étendue du mouvement de la fréquence de coupure. En tournant le bouton vers la droite, on augmente la profondeur du générateur FEG. Les valeurs négatives inversent la forme de l'enveloppe. Quand vous n'utilisez pas le FEG, réglez cette valeur à "0".

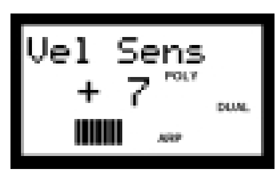




Réglages : -128 ~ +127

Vel Sens (Sensibilité au toucher)

Le réglage Vel Sens spécifie comment le VCF répond à la vélocité ou force avec laquelle vous jouez sur le clavier. Lorsque vous tournez le bouton vers la droite, la plage dynamique augmente en fonction de la force avec laquelle vous jouez, et vous obtiendrez l'effet contraire en le tournant vers la gauche (autrement dit : plus vous jouez doucement, plus la plage dynamique augmente, et plus vous jouez fort, plus elle diminue). Avec le réglage "0", il ne se produit aucun changement de la plage dynamique en fonction de la manière de jouer.



Réglages : -64 ~ 0 ~ +63

MIX/VCF (Mélangeur/Filtre commandé en tension)

Lorsque la touche KNOB PARAMETER GROUP [MIX/VCF] est sélectionnée, les huit boutons CONTROL accèdent à des paramètres spécifiques associés au mélangeur et au filtre commandé en tension, y compris le niveau des signaux VCO1 et VCO2, niveaux bruit et modulateur toroïdal, type de VCF et HPF (filtre passe haut), Key Track et profondeur de modulation de fréquence.

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant le VCF, voir page 31.

VCO1 Level (Niveau VCO1)

Le réglage VCO1 Level définit l'équilibre entre le niveau VCO1 et les niveaux VCO2, Ring Mod, Noise et VCA Feedback. En tournant le bouton vers la droite, on augmente le niveau VCO1. Lorsque vous utilisez VCO2 seulement, réglez cette valeur à "0".



Réglages : 0 ~ 127

VCO2 Level (Niveau VCO2)

Le réglage VCO2 Level définit l'équilibre entre le niveau VCO2 et les niveaux VCO1, Ring Mod, Noise et VCA Feedback. En tournant le bouton vers la droite, on augmente le niveau VCO2. Lorsque vous utilisez VCO1 seulement, réglez cette valeur à "0".



Réglages : 0 ~ 127

Ring Mod (Niveau du modulateur toroïdal)

Le réglage Ring Mod contrôle l'équilibre entre le niveau Ring Mod et les niveaux VCO1,VCO2, Noise et VCA Feedback. En tournant le bouton vers la droite, on augmente le niveau Ring Mod. Si vous n'utilisez pas ce modulateur, réglez cette valeur à "0".



Réglages : 0 ~ 127

REMARQUE Ce modulateur combine les signaux VCO1 et VCO2 et sort les sommes et les différences de toutes les composantes de fréquence des deux entrées. Il est particulièrement efficace pour produire des sons à intervalles dissonants avec un effet métallique.

Noise Level (Niveau de bruit)

Le réglage Noise Level définit l'équilibre du signal de bruit par rapport aux signaux VCO1, VCO2, Ring mod et VCA Feedback. En tournant le bouton vers la droite, on augmente le niveau de bruit.
Si vous n'utilisez pas le bruit, réglez la valeur du niveau à "0".



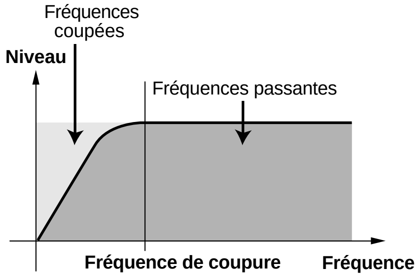
REMARQUE En ajoutant du bruit et en sélectionnant le type de filtre approprié (VCF, HPF, etc.) vous pouvez créer une grande diversité "d'effets spéciaux" originaux.

Réglages : 0 ~ 127

HPF (Fréquence de coupure du filtre passe-haut)

Le réglage HPF détermine la fréquence de coupure du filtre passe-haut. Les fréquences au-dessus du réglage passent alors que celles au-dessous sont filtrées. En tournant le bouton vers la droite, on augmente la fréquence de coupure du HPF, ce qui donne un son plus vivant.





Réglages : 0 ~ 127

REMARQUE Ce Filtre Passe-Haut est appliqué au signal après le mixeur et il est différent de celui qui est disponible dans le type VCF.

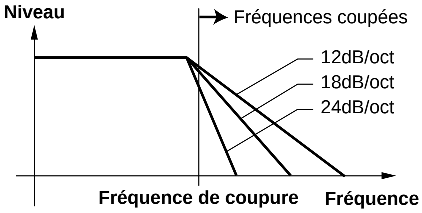
VCF Type (Type de filtre commandé en tension)

Le réglage VCF Type définit le type de filtre utilisé par le VCF. Le VCF ne laisse passer qu'une plage donnée de fréquences et coupe le reste, ce qui vous donne une grande souplesse de contrôle du timbre. Il y a six types de filtres décrits ci-après.

Réglages : LPF24, LPF18, LPF12, BPF, HPF12, BEF

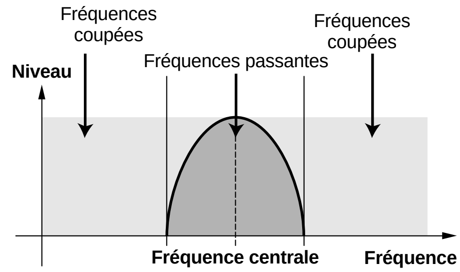
LPF24, LPF18, LPF12

Le filtre passe-bas ne laisse passer que les fréquences au-dessous du point de coupure spécifié. Vous pouvez choisir une courbe de coupure de 24dB/octave (LPF24), 18dB/octave (LPF18) ou 12dB/octave (LPF12).



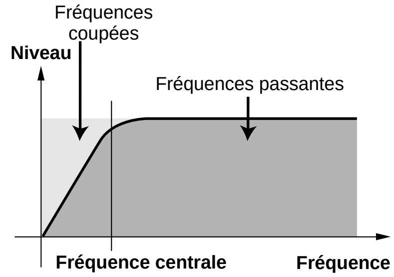
BPF (Filtre passe-bande)

Le filtre passe-bande ne laisse passer que les fréquences situées dans la plage spécifiée, avec une courbe de coupure de 12dB/octave.



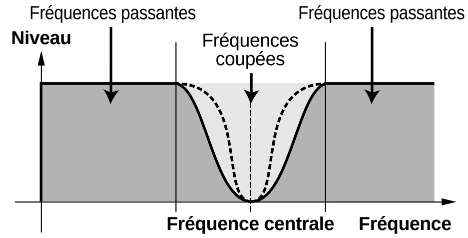
HPF12 (Filtre passe-haut)

Le Filtre passe-haut ne laisse passer que les fréquences au-dessus du point de coupure spécifié, avec une courbe de coupure de 12dB/octave.



BEF (Filtre coupe-bande)

Le Filtre coupe-bande ne laisse passer que les fréquences situées à l'extérieur de la plage de fréquence spécifiée. Le réglage de résonance (voir page 65) détermine la plage qui sera coupée.



REMARQUE Les filtres énumérés ci-dessus s'appliquent au signal de sortie du HPF situé entre le mélangeur et le VCA. Pour plus de renseignements concernant le cheminement du signal, voir page 10.

Fmod Depth (Profondeur de modulation de filtre)

Le réglage Fmod Depth définit la profondeur de modulation de filtre du VCF par le LFO1. La modulation de filtre ajoute une variation cyclique à la fréquence de coupure afin de créer un effet wah. En tournant le bouton vers la droite, on étend la plage de changement de la fréquence de coupure. Les réglages ayant une valeur négative inversent de 180° la phase du LFO1.



Réglages : -64 ~ +63

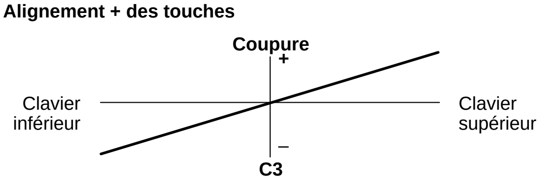
Key Track (Alignement des touches)

Le réglage Key Track détermine l'alignement de touche du VCF, élevant ou abaissant le point de fréquence de coupure selon les notes jouées sur le clavier. Lorsque Key Track est appliqué, la plage de coupure sera décalée pour chaque note de la valeur spécifiée.

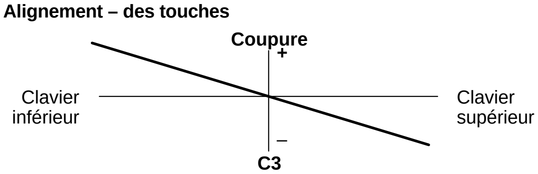
En tournant le bouton vers la droite (valeurs positives), on applique un point de coupure plus haut sur les notes les plus hautes. Si on le tourne vers la gauche (valeurs négatives), les notes les plus hautes auront une fréquence de coupure plus basse. Le réglage "0" n'applique aucun alignement de touche.



Alignement + des touches



Alignement – des touches



Réglages : -32 ~ +63

VCA (Amplificateur commandé en tension)

Lorsque la touche KNOB PARAMETER GROUP [VCA] est sélectionnée, les huit boutons CONTROL accèdent à des paramètres spécifiques associés à l'amplificateur commandé en tension.

Le VCA est un amplificateur qui sert à augmenter le gain du signal d'entrée tel qu'il est transmis par le VCF ; ce signal est ensuite acheminé vers le bloc Effect. Les paramètres disponibles comprennent : les commandes de niveaux du feedback, le volume, la dynamique du clavier et le réglage de profondeur de la modulation d'amplitude.

Le VCA peut également être commandé par le temps d'attaque et de chute, le niveau de maintien et le temps de retombée du AEG (générateur d'enveloppe d'amplitude), ce qui vous permet de contrôler la manière dont le volume change dans le temps, à partir du moment où une touche du clavier est enfoncée, maintenue puis relâchée, et par conséquent de contrôler le temps qu'il faut pour que le son s'arrête.

REMARQUE Pour plus d'informations concernant le VCA, voir pages 11, 32.

Attack (Attaque)

Le réglage Attack détermine le temps d'attaque de l'amplificateur AEG, c'est-à-dire le temps qu'il faut pour que le signal atteigne son volume maximum après l'enfoncement d'une touche du clavier (key on). En tournant le bouton vers la droite, on augmente le temps d'attaque.



Réglages : 0 ~ 127

Decay (Chute)

Le réglage Decay détermine le temps de chute du générateur AEG, c'est-à-dire le temps qu'il faut pour que le signal atteigne son niveau de maintien à partir d'un niveau de volume maximum quand une touche du clavier est maintenue enfoncée. En tournant le bouton vers la droite, on augmente le temps de chute.



Réglages : 0 ~ 127

Sustain (Maintien)

Le réglage Sustain détermine le niveau de maintien du générateur AEG, c'est-à-dire le niveau auquel le volume sera maintenu aussi longtemps que la touche est maintenue enfoncée. En tournant le bouton vers la droite, on augmente le niveau de maintien.



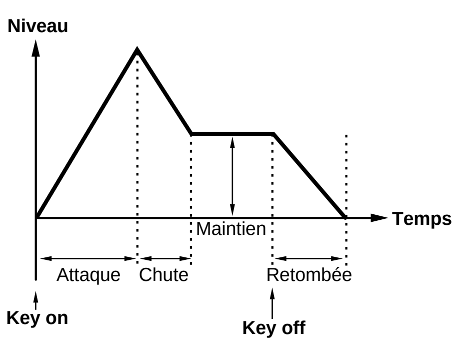
Réglages : 0 ~ 127

Release (Retombée)

Le réglage Release détermine le temps de retombée du générateur AEG, c'est-à-dire le temps qu'il faut pour que le signal atteigne le niveau "0" après que la touche est relâchée (key off). En tournant le bouton vers la droite, on augmente le temps de retombée.



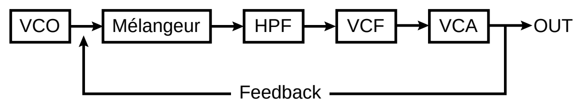
Réglages : 0 ~ 127



Feedback

Le réglage Feedback détermine le niveau de feedback du VCA renvoyé à l'entrée du mélangeur, ce qui entraîne une augmentation d'amplitude du signal en fonction du niveau que vous avez réglé. En tournant le bouton vers la droite, on augmente le niveau de feedback, ce qui produit un son plus lourd.





Réglages : 0 ~ 127

REMARQUE Le feedback doit être appliqué lentement et avec précaution. Un feedback trop important peut créer des fréquences extrêmement élevées, ce qui risquerait d'abîmer vos haut-parleurs.

REMARQUE Trop de réaction (feedback) peut changer profondément les caractéristiques VCF.

Volume

Le réglage Volume détermine le niveau global de sortie du VCA avant que le signal traverse le bloc Effect. En tournant le bouton vers la droite, on augmente le niveau du volume.



Réglages : 0 ~ 127

Amod Depth (Profondeur de modulation d'amplitude)

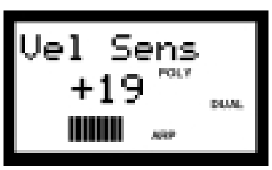
Le réglage Amod Depth détermine la profondeur de modulation d'amplitude du VCA par le LFO1. La modulation d'amplitude ajoute une variation cyclique au volume pour créer un effet de trémolo. En tournant le bouton vers la droite, on étend la plage de changement du volume. Les réglages négatifs inversent la phase du LFO1 de 180°.



Réglages : -64 ~ +63

Vel Sens (Sensibilité au toucher)

Le réglage Vel Sens détermine l'ampleur de l'amplitude du VCA qui est fonction de la force avec laquelle vous jouez sur le clavier, c'est-à-dire la vitesse à laquelle vous frappez les touches. Lorsque ce bouton est tourné vers la droite (valeurs positives), la sensibilité sera plus grande, ce qui nécessite que vous jouiez au clavier avec plus de force pour augmenter l'amplitude. Lorsqu'il est tourné vers la gauche (valeurs négatives), un toucher plus léger augmentera l'amplitude. Le réglage à la valeur "0" maintient la même amplitude quelle que soit votre manière de jouer.



Réglages : -64 ~ 0 ~ +63

ASSIGN (Assignation)

Lorsque la touche KNOB PARAMETER GROUP [ASSIGN] a été sélectionnée, chacun des huit boutons CONTROL peut être utilisé comme une contrôle indépendante pour les paramètres de changement de contrôle qui peuvent alors être librement assignés.

Assign 1-8 (Assignation)

Les boutons agissent comme des contrôleurs MIDI et provoquent la sortie de donnée de contrôle à la borne MIDI [OUT]. En tournant un bouton vers la droite, on augmente la valeur du paramètre qui lui est assigné. En le tournant vers la gauche, on diminue la valeur de ce paramètre.



Réglages : 0 ~ 127

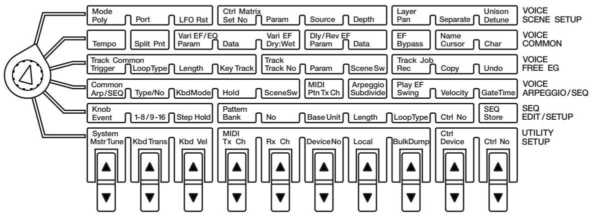
REMARQUE Un paramètre de changement de contrôle peut être assigné à chaque bouton SOUND CONTROL en utilisant les paramètres Control Device et Control Number du menu UTILITY SETUP. Pour plus de renseignements, voir page 95.

REMARQUE Vous pouvez assigner Tempo et Data Entry afin de pouvoir en assurer la contrôle directement au moyen des boutons CONTROL.

REMARQUE Vous pouvez confirmer le nom de paramètre en appuyant sur le poussoir de la touche.

Edition des paramètres

La matrice des paramètres de panneau éditables de l'AN1x vous donne un accès facile et rapide aux paramètres de voix et aux paramètres Scene, Free EG, Arpeggiator, Step Sequencer et System. Tous les paramètres associés aux voix peuvent être mémorisés sous forme de données de voix sous chacun des 128 numéros de voix utilisateur.



Il existe six menus de paramètres éditables, comme suit :

VOICE SCENE SETUP : Englobe les paramètres de voix relatifs aux modes Scenes et Layer.

VOICE COMMON : Englobe les paramètres de tempo, d'effet et autres paramètres communs de la voix.

VOICE FREE EG : Englobe les paramètres de sélection de piste, d'enregistrement et autres paramètres relatifs à la fonction Free EG.

VOICE ARPEGGIO/SEQ : Englobe les paramètres communs et spécifiques associés à l'arpégeur et au séquenceur pas à pas.

SEQ EDIT/SETUP : Englobe les paramètres de bouton et de motif associés au séquenceur.

UTILITY SETUP : Englobe les paramètres "globaux" qui affectent tout le système de l'AN1x, y compris les réglages MIDI, les assignations associées au changement de contrôle et autres.

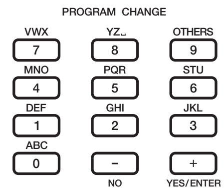
REMARQUE Les paramètres du mode UTILITY ne peuvent pas être sauvegardés en tant que données de voix.

REMARQUE Consultez la page 114 qui présente un tableau vierge de tous les paramètres disponibles que vous pouvez utiliser pour éditer vos propres voix.

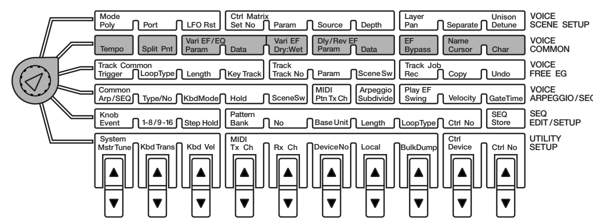
Procédure d'édition

La procédure d'édition des voix est indiquée ci-après.

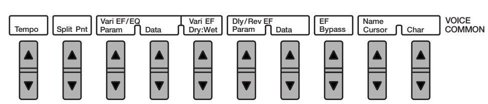
1. Sélectionnez une voix en utilisant le pavé numérique PROGRAM CHANGE.
Entrez le numéro de la voix que vous souhaitez et appuyez ensuite sur [YES/ENTER], ou sélectionnez la voix en appuyant sur [+] / [-].



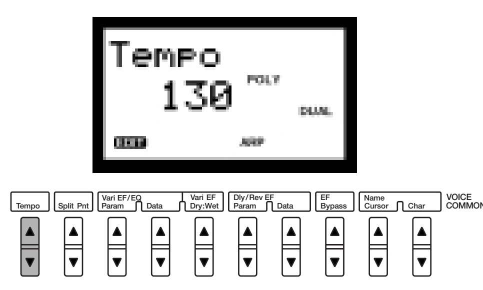
2. Sélectionnez le menu Edit.
Réglez le sélecteur [EDIT ROTARY] sur le menu contenant le paramètre que vous souhaitez éditer.



3. Sélectionnez le paramètre que vous voulez éditer.
Appuyez une fois sur la touche [UP/DOWN] placée sous le nom du paramètre, pour activer sur l'affichage le nom du paramètre, sa valeur ou son réglage actuel.



4. Réglez le paramètre ou sa valeur.
Chaque fois que vous appuyez sur la partie supérieure de la touche [UP/DOWN], le paramètre ou la valeur augmente d'une unité, et chaque fois que vous appuyez sur sa partie inférieure, le paramètre ou la valeur diminue d'une unité. En maintenant la partie supérieure ou inférieure de la touche enfoncée, le paramètre et les valeurs défilent rapidement.



5. **Sélectionnez un autre paramètre et spécifiez sa valeur.**
Recommencez les étapes 3 et 4 ci-dessus pour sélectionner et régler d'autres paramètres sur le même menu.

6. **Exécutez une opération de sauvegarde.**
Quand vous avez terminé l'édition des données, vous pouvez sauvegarder la voix dans une mémoire de voix utilisateur (1 - 128) en exécutant une opération de sauvegarde de voix. Vous pouvez également sauvegarder pour cette voix les paramètres de scène dans la mémoire tampon SCENE 1 ou SCENE 2 en effectuant une opération de sauvegarde de scène. Pour plus de renseignements sur la sauvegarde d'une voix, voir page 98. Pour plus de renseignements sur la sauvegarde de SCENE, voir page 99.

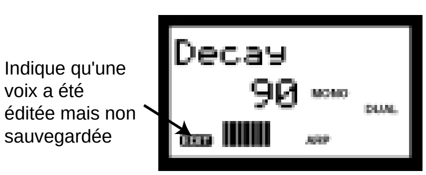
REMARQUE Les données de voix éditées resteront en mémoire même si vous mettez l'instrument hors tension avant de sauvegarder la voix. Lorsque vous le remettez sous tension, vous pouvez continuer à éditer la même voix.

REMARQUE Assurez-vous de sauvegarder la voix que vous venez d'éditer avant d'en sélectionner une nouvelle, car vous risqueriez de perdre les données éditées (voir page 98). Si vous oubliez de sauvegarder vos données éditées avant de sélectionner une autre voix, utilisez la fonction de rappel de voix éditée (voir page 96).

REMARQUE Au cours du processus d'édition, vous pouvez confirmer à tout moment le nom et le numéro de la voix sélectionnée en appuyant une fois sur la touche [+] ou [-] pour activer l'information sur l'affichage. Vous pouvez alors continuer à éditer en sélectionnant un menu Edit et en appuyant sur une touche [UP/DOWN].

Indication "EDIT"

Lors de la première modification d'un paramètre de voix, l'indication "EDIT" apparaît sur le LCD en caractères inversés. L'indication "EDIT" indique que des données de voix ont été modifiées par rapport aux données d'origine, mais qu'elles n'ont pas encore été sauvegardées.

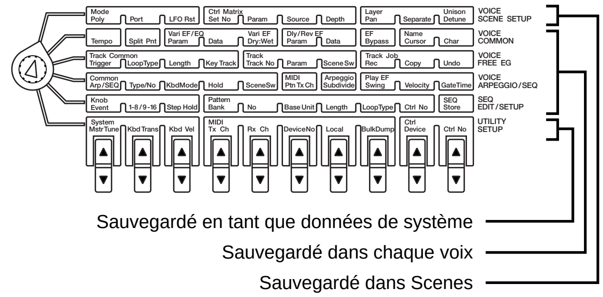


Rappel de voix éditée

Si vous sélectionnez une nouvelle voix avant d'avoir sauvegardé des données de voix importantes, vous pouvez utiliser la fonction de rappel de voix éditée pour récupérer les données éditées. Pour plus de détails, consultez la page 96.

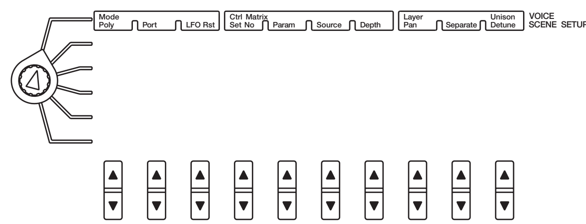
Paramètres éditables

Une description de chacun des paramètre des six menus Edit est donnée ci-après ainsi qu'une liste des réglages disponibles.



VOICE SCENE SETUP

Ce menu comporte des paramètres Mode, Control Matrix et Layer, que vous pouvez régler et sauvegarder sous forme de données de voix. Les paramètres Mode et Control Matrix peuvent être sauvegardés sous forme de données de Scene pour chaque voix.



REMARQUE Une mémoire Scene est simplement un "instantané" des paramètres réglés au moyen des huit boutons CONTROL. L'instrument comprend deux mémoires Scene que vous pouvez sauvegarder dans chaque voix et rappeler facilement en appuyant sur la touche [SCENE 1] ou [SCENE 2] pendant que vous jouez. Consultez la page 19 pour plus de renseignements concernant les scènes.

Mode

Le réglage Mode détermine la manière dont le générateur de sons AN1x réagit quand vous jouez sur le clavier. Il y a trois groupes de paramètres, dont le réglage du mode POLY, les caractéristiques Portamento (glissement) et le réglage LFO Reset.

● POLY (Mode POLY)

Le réglage du mode POLY détermine la polyphonie ou le nombre de notes que le générateur de sons génère lorsque vous jouez des notes sur le clavier, ou lorsque des messages Note on sont reçus à la borne MIDI [IN]. Il y a trois réglages du mode POLY.



Réglages :

poly : Permet la polyphonie maximale de 10 notes quand le mode LAYER est réglé sur SINGLE.

mono : Joue une note (monophonie). Cette fonction est particulièrement efficace pour les voix de basse.

legat (Legato) : Joue au maximum une note et permet de produire un effet legato et de jouer des passages solo sans aucune interruption perceptible entre les notes. Le Legato est produit quand vous enfoncez la touche suivante du clavier avant d'avoir relâché la précédente.

● Port (Portamento)

Le mode Portamento détermine les caractéristiques du Portamento (parfois appelé glissando), ou la manière dont un ton glisse sur le ton suivant, en passant par toutes les hauteurs intermédiaires, lorsque la durée de Portamento PEG/LFO (voir page 56) est réglée à une valeur différente de "0". Les paramètres disponibles dépendent du réglage du mode POLY.



REMARQUE Lorsque vous activez la touche [PORTAMENTO] de la face avant, cette fonction sera activée. Appuyez sur la touche [PORTAMENTO] de la face avant pour activer cette fonction (voir page 24). A noter toutefois que si le paramètre Portamento Time PEG/LFO (voir page 56) est réglé sur "0", le Portamento ne produira aucun effet.

Réglages :

Si Poly = Poly :

normal : Avec ce réglage, le Portamento normal sera appliqué.

sus-key : Avec ce réglage, le ton de maintien est spécifié comme la hauteur de début du Portamento (par exemple, en utilisant une pédale de sustain).

Si Poly = Mono, Legato :

fingerd : Le Portamento n'est activé que par un jeu legato.

full time : Le Portamento est toujours activé.

REMARQUE Lorsque vou réglez sur "ON" la touche [PORTAMENTO] de la face avant, le mode de réglage Portamento est activé et il est audible.

● LFO Rst (Réinitialisation du LFO)

Le réglage de LFO Reset détermine le point de départ du cycle LFO1 et LFO2.



Réglages :

off : LFO1 et LFO2 ne se réinitialisent pas, mais modulent continuellement.

ky-on (Key On) : LFO1 et LFO2 se réinitialisent chaque fois qu'on enfonce une touche du clavier.

Ctrl Matrix (Matrice de contrôle)

Les réglages des paramètres "Ctrl Matrix" déterminent quel contrôleur source de changement de contrôle MIDI (huit boutons CONTROL, molette de Modulation, pédale de contrôle, Ribbon-X, sensibilité au toucher du clavier, etc.) sera assignée à la contrôle de quel paramètre de l'AN1x (VCF Cutoff, Resonance, FEG Depth, Variation Effect Wet : Dry balance, etc.).

La matrice de contrôle vous permet de librement configurer les sources et les paramètres pour chaque voix. Vous pouvez, par exemple, configurer l'AN1x de manière à utiliser la fonction After Touch pour appliquer le vibrato, ou la molette de Modulation pour changer la résonance pendant que vous jouez, déterminer la plage de variation de ton et bien davantage.

La matrice de contrôle est une configuration de 16 jeux de paramètres de contrôle et de 2 jeux de paramètres communs. Les 16 jeux de paramètres s'appliquent à chaque Scene et les paramètres communs s'appliquent à la voix. Chaque jeu comprend un numéro de jeu, le paramètre proprement dit, la source de contrôle et la profondeur.

REMARQUE Un tableau vierge est disponible òu vous pouvez noter les réglages Paramètre et Source de la matrice de contrôle, voir page 114.

contrôle de paramètre pratique

Vous pouvez utiliser les jeux Matrice de contrôle pour faire qu'un seul contrôleur contrôle plus qu'un paramètre, ou que plusieurs contrôleurs contrôlent le même paramètre.

[Ex. 1]
Un contrôleur pour contrôler plus d'un paramètre

Set	Param	Source	Depth
1	VCF Cutoff	A.MW	+25
2	Resonance	A.MW	+30

[Ex. 2]
Plusieurs contrôleurs pour contrôler le même paramètre

Set	Param	Source	Depth
1	VCF Cutoff	A.MW	+20
2	VCF Cutoff	A.RbX	-10

Procédure d'utilisation de la matrice de contrôle

1. **Sélectionnez le numéro du jeu de paramètre (1 - 16)**
2. **Sélectionnez le paramètre que vous voulez contrôler.**
3. **Sélectionnez la source de contrôle du paramètre.**
4. **Réglez la profondeur.**
5. **Recommencez les opérations 1 à 4 pour assigner des jeux de contrôle supplémentaires.**

REMARQUE Pour plus de renseignements concernant la matrice de contrôle, consulter le livre "Liste de données" séparé.

● Set No (Numéro de jeu)

Le paramètre Set No vous permet de sélectionner la variation de ton (montée ou baisse de la hauteur), le numéro du jeu (1-16) et les assignations des paramètres communs (1 et 2).



Réglages :

PB Pitch Up ↑ : Sélectionnez ce paramètre pour spécifier la plage de montée du ton (au-dessus de la valeur 64) applicable lorsque vous tournez la molette de variation de ton entre la position centrale et la position maximale vers l'avant (pour la SCENE sélectionnée).

PB Pitch Down ↓ : Sélectionnez ce paramètre pour spécifier la plage de baisse du ton (au-dessous de la valeur 64) applicable lorsque vous tournez la molette de variation du ton entre la position centrale et la position maximale vers l'arrière (pour les deux Scènes).

Set 1 ~ 16 : Sélectionnez le numéro de jeu auquel vous voulez assigner les réglages Paramètre, Source et Profondeur (pour la Scène choisie).

Comn 1 ~ 2 (jeu commun 1 ~ 2) : Sélectionnez le numéro de jeu commun auquel vous voulez assigner les réglages Paramètre (Off, Common Volume, Common Pan, Variation Parameter, Delay Return, Reverb Return), Source et Profondeur (appliqués aux deux Scènes).

● Parameter (Paramètre)

Le réglage Parameter détermine quel paramètre est assigné à chaque numéro de jeu (1-16) ou à chaque jeu commun (1-2). Quand le Numéro de jeu est réglé sur "PB↑" ou "PB↓", il ne faut pas sélectionner le paramètre car il s'agit de paramètres pour Pitch Bend.



Réglages :

Voir le tableau ci-après qui donne une liste des paramètres de matrice de contrôle.

● Source

Le réglage Source définit quel contrôleur (grâce au numéro de changement de contrôle) sera assigné à la contrôle du paramètre correspondant.



REMARQUE Vous pouvez régler la source par le numéro Control Change ou par le nom de contrôleur, comme indiqué dans les Réglages ci-après.

Réglages :

CcOff : Aucune assignation de contrôleur.

CC1 - 95 : Sélectionne le contrôleur Source en fonction du numéro de changement de contrôle provenant d'un des contrôleurs intégrés ou d'un message MIDI reçu.

AT (After-Touch) : Pour permettre le contrôle par l'After Touch du clavier.

PB (Variation du ton) : Pour permettre le contrôle avec la molette de variation de ton.

KeyTrk (Key Track) : Pour permettre le contrôle par les messages de numéro de note générés en enfonçant les touches du clavier.

Vel (Velocity) : Pour permettre le contrôle par la sensibilité au toucher du clavier, c'est-à-dire la force avec laquelle vous jouez.

KyRnd (Touche aléatoire) : Pour permettre le contrôle par des messages de numéro de note aléatoire générés en enfonçant les touches du clavier.

A.MW (Assignation molette de modulation) : Pour permettre le contrôle par la Molette de modulation et/ou par les messages MIDI reçus ayant le même numéro de changement de contrôle que celui assigné à la molette de modulation.

A.FV (Assignation pédale de volume) : Pour permettre le contrôle par la pédale de contrôle du volume connectée et/ou par les messages MIDI reçus ayant le même numéro de changement de contrôle que celui assigné à la pédale de contrôle du volume.

A.FC (Assignation pédale de contrôle) : Pour permettre le contrôle par la pédale de contrôle connectée et/ou par les messages MIDI reçus ayant le même numéro de changement de contrôle que celui assigné à la pédale de contrôle.

A.FS (Assignation interrupteur au pied) : Pour permettre le contrôle par l'interrupteur au pied connecté et/ou par les messages MIDI reçus ayant le même numéro de changement de contrôle que celui assigné à l'interrupteur au pied.

A.RbX (Assignation contrôleur X) : Pour permettre le contrôle par l'axe X du contrôleur Ribbon (droite et gauche) et/ou par les messages MIDI reçus ayant le même numéro de changement de contrôle que celui assigné à RbX.

A.RbZ (Assignation contrôleur-Z) : Pour permettre le contrôle par l'axe Z du contrôleur Ribbon (pousser) et/ou par les messages MIDI reçus ayant le même numéro de changement de contrôle que celui assigné à RbZ.

Kn1-8 (Boutons 1 - 8) : Pour permettre le contrôle par le bouton de contrôle du son spécifié quand KNOB PARAMETER GROUP [ASSIGN] est réglé sur "On".

REMARQUE En fonction du paramètre sélectionné, la Source disponible pour l'assignation peut être différente. Pour la liste des paramètres disponibles, voir le tableau des paramètres de matrice de contrôle dans le livre "Liste de Données" séparé.

REMARQUE Vous ne pouvez pas assigner le même paramètre ou contrôleur Source à plus d'un jeu. Si vous essayez de le faire, le jeu ayant le numéro le plus petit aura la priorité et "– – –" apparaîtra sur l'affichage pour tous les jeux ayant un numéro plus élevé.

REMARQUE Quand vous sélectionnez le contrôleur [RIBBON] "A.RbX" comme le contrôleur "Source" et Pitch Up/Pitch Down comme le "Paramètre", la valeur du contrôleur [RIBBON] sera ramenée à la position centrale quand vous levez le doigt de [RIBBON]. Les jeux de Paramètres différents (autres que Pitch Up/Pitch Down) conservent la position à laquelle vous avez retiré le doigt.

● Depth (Profondeur)

Le réglage Depth détermine la plage de contrôle du contrôleur Source.



Réglages :
En fonction du paramètre sélectionné, les réglages disponibles peuvent être différents. Pour plus de détails, voir le tableau des paramètres de matrice de contrôle dans le livre "Liste de Données" séparé.

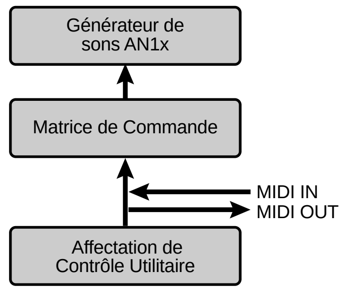
Fonction Contrôle Direct

Quand Depth "Dirct" est sélectionné (réglage "0"), la fonction Contrôle Direct est activée et vous pouvez éditer directement le paramètre assigné au contrôleur dans sa plage originale.

Relation entre Matrice de contrôle et fonction Affectation de Contrôle Utilitaire

Vous disposez de deux types de fonction d'affectation de changement de contrôle: la matrice de contrôle et la fonction Affectation de Contrôle Utilitaire.
Vous Entre Matrice de contrôle et la fonction Affectation de Contrôle Utilitaire (voir page 95), vous pouvez configurer un contrôleur élaboré, de manière à contrôler les paramètres spécifiques du générateur de sons interne et un générateur de sons externe en même temps par les huit boutons CONTROL et d'autres contrôleurs. Les affectations Changement de Contrôle, effectuées par la fonction Affectation de Contrôle Utilitaire, sont transmises à MIDI [OUT] ainsi qu'à la Matrice de Contrôle, où elles sont réacheminées à volonté avant de parvenir au générateur de sons interne. Les signaux Changement de Contrôle Externe reçus à MIDI [IN] peuvent être acheminés via la Matrice de Contrôle afin de contrôler le paramètre de générateur de sons AN1x de votre choix.

Parcours de signal de contrôle



Layer (Couche)

Les réglages du paramètre Layer s'appliquent au mode LAYER sélectionné, et affectent les deux Scènes. Ces réglages sont sauvegardés en tant que données de voix. Il y a trois paramètres : Pan, Separate, et Unison Detune.

REMARQUE Pour plus d'informations concernant les modes LAYER, voir page 22.

● Pan

Le paramètre Pan définit la répartition stéréophonique du signal, c'est-à-dire la manière dont le son se déplace entre les haut-parleurs droit et gauche.



Réglages :

off : Quand le mode LAYER est réglé sur SINGLE (voir page 22), la contrôle Pan ne fonctionne pas.

alt (Alternatif) : Ce réglage fait passer alternativement le son entre le haut-parleur droit, le haut-parleur gauche et le haut-parleur central chaque fois que vous appuyez sur une touche du clavier.

rnd (Aléatoire) : Fait déplacer le son de façon aléatoire.

● Separate (Séparation)

Le paramètre Separate règle l'amplitude entre les sorties gauche et droite. Le résultat dépend du type de réglage Pan (voir ci-dessus).



Réglages : 0 (pas d'effet) - 32

Si le réglage Pan = "off" :

- Si le mode LAYER (voir page 22) est réglé sur SINGLE, il n'y aura pas d'effet pan.
- Si le mode LAYER est réglé sur UNISON, les valeurs les plus élevées créent une dimension stéréophonique plus large en séparant les deux sons pourcréer jusqu'à cinq sons. (Le mode POLY produit deux sons par touche enfoncée, alors que le mode Mono/Legato produit cinq sons par touche).
- Quand le mode LAYER est réglé sur DUAL/DUAL UNISON, ou SPLIT/SPLIT UNISON, les valeurs les plus élevées créent une dimension stéréophonique plus large en séparant les sons de Scene 1 et de Scene 2.

Si le réglage Pan = "alt" ou "rnd" :

- Le réglage Separate permet d'ajuster la plage de séparation de Pan. Les valeurs les plus élevées donnent une séparation plus large. Quand le réglage est à la valeur maximum (32), les sorties gauche, centrale et droite sont complètement séparées.

REMARQUE La fonction "Separate"ne s'applique pas au signal Vari EF Wet, ainsi si le réglage Wet est trop élevé, l'effet de séparation sera affaibli.

● Unison Detune

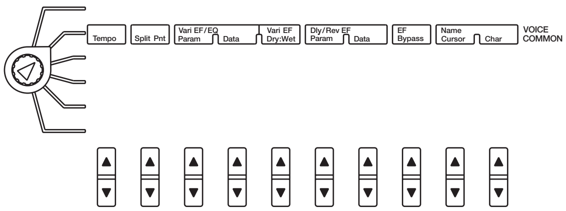
Quand le mode UNISON est sélectionné (voir mode LAYER, page 22), on obtient des sons multiples qui sont légèrement désaccordés. La fonction Unison Detune règle le désaccord de la hauteur tonale du VCO1 par petits incréments, ce qui vous permet de créer un son UNISON plus épais en utilisant des valeurs de réglage plus élevées. (Cette fonction n'est active que si le mode LAYER est réglé sur UNISON).



Réglages : 1 ~ 32

VOICE COMMON
(Commun Voix)

Ce menu comporte les paramètres communs à la voix (pour les deux SCENE) y compris Tempo pour la fonction arpège et pour le séquenceur pas à pas, plus les réglages associés aux effets et les paramètres des noms de voix. Les paramètres Vari EF Dry:Wet peuvent être édités pour chaque SCENE.



Tempo

Le réglage de Tempo détermine le tempo pour l'horloge interne de l'AN1x, en nombre de temps par minute (BPM) entre 40 et 240 BPM. Le réglage Tempo s applique aux fonctions séquenceur et arpège.



Réglages : MIDI, 40 ~ 240

REMARQUE Quand le Tempo est réglé sur "midi", l'horloge de l'AN1x peut être commandée par l'horloge d'un dispositif MIDI externe, par exemple un séquenceur musical connecté à la borne MIDI [IN].

REMARQUE Quand le paramètre EG Length est réglé sur "bar", la séquence Free EG sera synchronisée avec le Tempo défini ici. Pour plus de renseignements, voir la page 82.

Split Pnt (Point de partage)

Le réglage Split Pnt détermine la note sur laquelle le clavier se divise en une section basse (SCENE 1) et une section haute (SCENE 2) pour permettre de jouer en mode clavier partagé (SPLIT/SPLIT UNISON). Il détermine également le point de partage du clavier pour les fonctions arpège et séquenceur, en fonction du mode clavier sélectionné.

REMARQUE Pour plus de renseignements sur les modes clavier partagé, voir la page 23.



Réglages : C-2 ~ G8

Vari EF/EQ (Effet Variation /Egaliseur)

Le réglage Vari EF/EQ détermine le type et les réglages de données de l'effet Variation, ainsi que le réglage des donnés d'égalisation pour la voix. Il y a trois paramètres, dont Param, Data, et Variation Effect Dry:Wet .

REMARQUE Le signal est appliqué à l'étage Effet à partir de la sortie du VCA et il est acheminé en série vers les circuits effet Variation et égaliseur. Pour plus de renseignements, consultez la page 11.

● Param (Paramètre)

Le réglage Param détermine le type de l'effet Variation et les paramètres de l'effet sélectionné de même que l'égaliseur EQ.



● Data (Donnée)

Le paramètre Data vous permet de sélectionner le type de l effet Variation et de modifier la valeur des données de l'effet sélectionné ou du paramètre EQ.



Réglages :
Pour des informations sur chaque paramètre et les réglages disponibles, voir la liste "Type d'Effet" dans le livre "Liste de Données" séparé.

Réglage de l'effet Variation

1. **Appuyez sur la partie inférieure de la touche PARAM [UP/DOWN] pour sélectionner l'effet Variation.**



2. **Appuyez sur la touche DATA [UP/DOWN] pour sélectionner le type d'effet Variation. (Il y a 14 types : voir le livre "Liste de Données" séparé).**



3. **Appuyez à nouveau sur la touche PARAM [UP/DOWN] pour sélectionner le paramètre spécifique que vous voulez régler. (Les paramètres que vous avez sélectionnés à l'étape 2 pour l'effet Variation sont disponibles).**

4. **Appuyez à nouveau sur la touche DATA [UP/DOWN] pour régler la valeur du paramètre.**

5. **Recommencez les étapes 3 et 4 ci-dessus pour spécifier les valeurs des autres paramètres de l'effet Variation.**

REMARQUE Pour plus d'informations concernant l'effet Variation, voir le livre "Liste de Dannées" séparé.

Réglage de l'égaliseur

1. **Appuyez sur la touche PARAM [UP/DOWN] pour sélectionner un paramètre EQ. (Il y a sept paramètres EQ).**



2. **Appuyez sur la touche DATA [UP/DOWN] pour régler le paramètre sélectionné à la valeur souhaitée.**



3. **Recommencez les étapes 1 et 2 ci-dessus, autant de fois que nécessaire pour sélectionner les autres paramètres et spécifier leur valeur.**

REMARQUE Pour plus de renseignements sur les paramètres EQ, voir le livre "Liste de Données" séparé.

● Vari EF Dry:Wet (Effet Variation non appliqué/appliqué)

Le réglage de Vari EV Dry:Wet détermine l'équilibre entre le signal avec effet (Wet) et le signal d'origine (Dry). Avec le réglage à "D63", seul le signal d'origine sera transmis, alors qu'avec le réglage "W63", seul le signal d'origine (Dry) sera transmis. Avec le réglage "D=W" le signal avec effet et le signal d'origine seront équilibrés.



Réglages : D63 ~ D=W ~ W63

REMARQUE Lorsque "Vari EF Param" est réglé sur "AuralExc"ou "Comprssr", les réglages de données "dry" et "wet" sont disponibles. Lorsque "Vari EF Param" est réglé sur "OvrDrive" ou "AmpSim", les réglages de données "dry" "both" et "wet" sont disponibles.

REMARQUE "Aural Exciter" est une marque de fabrique déposée de Aphex Systems Ltd et est fabriqué sous licence de cette firme.

Dly/Rev EF (Effet Retard/Réverb.)

Le réglage Dly/Rev EF détermine le type d'effet de Retard (Dly) et d'effet Réverb. (Rev) et les réglages de valeurs. Deux paramètres sont disponibles, Param et Data.

REMARQUE Les effets Retard et Réverb. sont appliqués après la sortie de l'égaliseur, et peuvent être appliqués en série ou en parallèle. Pour plus d'informations, consultez le livre "Liste de Données" séparé.

● Param (Paramètre)

Le réglage Poram vous permet de choisir l'effet Connect, Delay (et les paramètres) ainsi que l'effet Reverb (et les paramètres).



● Data (Donnée)

Le paramètre Data vous permet de choisir l'effet Connect, le type Delay (et de changer les valeurs de données pour les paramètres Delay) ainsi que le type Reverb (et de changer les valeurs de données pour les paramètres Reverb).



Réglages :

Pour plus d'informations concernant les paramètres et valeurs disponibles pour les effets Retard et Réverb., consultez le livre "Liste de Données" séparé.

Réglage des effets Retard et Réverb.

1. Appuyez sur la partie inférieure de la touche PARAM [UP/DOWN] pour sélectionner le paramètre Connect.



2. Appuyez sur la touche DATA [UP/DOWN] pour sélectionner série ("seri") ou parallèle ("para"), et réglez la configuration des effets Retard et Réverb.



3. Appuyez à nouveau sur la touche PARAM [UP/DOWN] pour sélectionner soit la page Retard ("DlyEF") soit la page Réverb. ("RevEF").

Lorsque la page Retard est sélectionnée, l'indication "DlyEF" apparaît à l'affichage.



4. Appuyez à nouveau sur la touche DATA [UP/DOWN] pour sélectionner le type d'effet Retard (1 - 5) ou Réverb. (1 - 8, voir le livre "Liste de Données" séparé).



5. Appuyez à nouveau sur la touche PARAM [UP/DOWN] pour sélectionner le paramètre Retard ou Réverb. que vous souhaitez régler (les paramètres disponibles sont différents selon le type Retard ou Réverb. choisi).

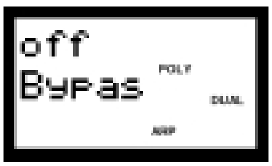
6. Appuyez à nouveau sur la touche DATA [UP/DOWN] pour régler le paramètre à la valeur désirée.

7. Recommencez les étapes 5 et 6 ci-dessus autant de fois que nécessaire pour régler toutes les valeurs de paramètre.

EF Bypass (Mise en dérivation d'effet)

Le réglage EF Bypass vous permet de mettre en dérivation des effets spécifiques, ce qui est particulièrement commode lorsque vous voulez créer une voix utilisateur. Les effets mis en dérivation (EF Bypass "on") ne sont pas appliqués au son d'origine, alors que lorsque EF Bypass est "off", le signal traverse toutes les unités d'effet.

Vous pouvez mettre en dérivation soit tous les effets, soit seulement les effets Retard et Réverb., soit seulement l'effet Réverb. Du fait que EF Bypass est un paramètre de système, il ne sera pas sauvegardé comme une donnée de voix, ce qui signifie qu'il conservera le même réglage quelle que soit la voix sélectionnée.



Réglages :

off : Désactive la mise en dérivation des effets, de sorte que les signaux traverseront toutes les unités d'effet.

OnlyRev : Seul l'effet Réverb. sera mis en dérivation.

Dly&Rev : Les effets Retard et Réverb. seront mis en dérivation.

AllEF : Les signaux contournent tous les effets de l'unité d'effet, y compris Variation, Retard et Réverb. (à l'exception de EQ).

Indication "Effect Bypass"

L'indication "Effect Bypass" apparaît sur l'affichage lorsque la mise en dérivation d'effet est activée.



Name (Nom)

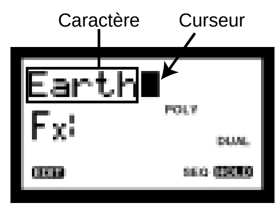
Les paramètres Name vous permettent de sélectionner une catégorie de voix et jusqu'à 10 caractères pour donner un nom personnalisé à la voix éditée. Il y a deux paramètres : Cursor (curseur) et Char (caractère).

● Cursor (Curseur)

Le paramètre Cursor vous permet de positionner le curseur dans le champ "Category" ou dans l'un des champs de dix caractères pour sélectionner le nom de la voix.

● Char (Caractère)

Le paramètre Char vous permet de sélectionner une catégorie de voix (quand le curseur est placé sur le champ Category) ou un caractère (quand le curseur est placé sur un champ de caractère de nom de voix).



Caractères disponibles:
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"abcdefghijklmnop
qrstuvwxyz0123456789*_!"#$%&'()+,-= (espace)

Désignation d’une voix

1. **Appuyez sur la partie inférieure de la touche CURSOR [UP/DOWN] pour positionner le curseur sur le champ Category (le curseur se met à clignoter).**

2. **Appuyez sur la touche CHAR [UP/DOWN] pour sélectionner le code à deux lettres de la catégorie de voix.**

N°	Affich.	Catégorie
0	--	No category
1	Pf	Piano
2	Cp	Chromatic Percussion
3	Or	Organ
4	Gt	Guiter
5	Ba	Bass
6	St	Strings/Orchestral
7	En	Ensamble
8	Br	Brass
9	Rd	Reed
10	Pi	Pipe
11	Ld	Synth Lead
12	Pd	Synth Pad
13	Fx	Synth Effect
14	Et	Ethnic
15	Pc	Percussive
16	Se	Sound effect
17	Dr	Drums
18	Sc	Synth Comp
19	Vo	Vocal
20	Co	Combination
21	Wv	Material Wave
22	Sq	Sequence

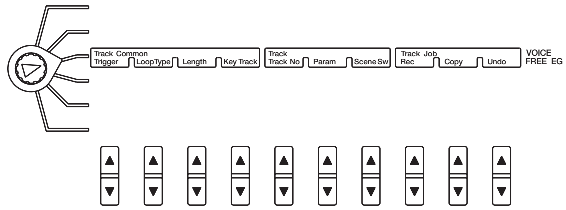
3. **Appuyez à nouveau sur la touche CURSOR [UP/DOWN] autant de fois que nécessaire pour positionner le curseur sur un champ de caractères de nom de voix, puis appuyez sur la touche CHAR pour sélectionner un caractère alphabétique, numérique ou un symbole.**

Vous pouvez également utiliser le pavé PROGRAM CHANGE pour entrer des caractères numériques et alphabétiques, en appuyant une fois ou davantage sur les touches numériques 0 à 9. Par exemple, le fait d’appuyer sur la touche 0 fera défiler plusieurs fois les caractères suivants : 0-A-B-C-a-b-c-0.

VOICE FREE EG

Ce menu comprend les paramètres d’enregistrement de piste et d’autres paramètres liés à la fonction Free EG. Le Free EG est un enregistreur spécial à 4 pistes qui permet l’enregistrement en temps réel sur un maximum de 4 pistes (un paramètre par piste) des changements de position des boutons de contrôle du son (tous les boutons) pendant un laps de temps spécifié en mesures ou en secondes.

Les modifications de paramètre correspondant aux mouvements de bouton enregistrés seront automatiquement reproduites telles quelles lorsque vous jouez la voix sur le clavier. Vous pouvez sélectionner la longueur de temps en nombre de mesures (jusqu’à 8 mesures) ou en temps absolu (jusqu’à 16,0 secondes), désigner un type de boucle et copier les données de piste d’une même voix ou d’une autre voix. Les paramètres et données Free EG sont mémorisés comme données de voix.



REMARQUE Pour plus d’informations sur l’enregistrement en mode Free EG, voir page 84.

Track Common (Commun piste)

Les paramètres Track Common englobent les réglages qui affectent les quatre pistes de données pour l’enregistrement ou la reproduction. Il y a quatre paramètres : Trigger, Loop Type, Length et Key Track.

● Trigger (Déclenchement)

Le réglage de Trigger détermine comment l’enregistrement et la reproduction seront déclenchés.



Réglages :

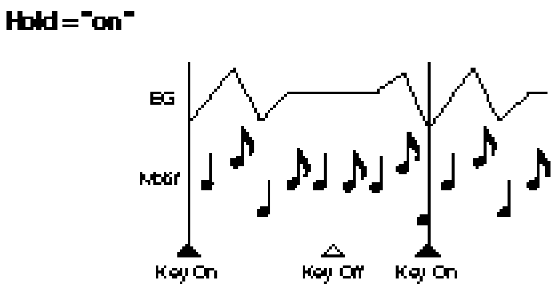
free : Après sélection d’une voix, la première touche enfoncée sur le clavier déclenchera la fonction Free EG.

kbd (clavier et MIDI) : La fonction Free EG sera déclenchée par un message Note on transmis par le clavier ou par un dispositif MIDI externe.

all : La fonction Free EG sera déclenchée soit par un message Note on transmis par le clavier, soit par un dispositif MIDI externe, soit par la fonction Arpège ou Séquenceur pas à pas.

Déclenchement (Trigger) de Free EQ avec les motifs

Free EG peut être utilisé en combinaison avec Arpège et Séquenceur pas à pas. Quand le Déclenchement est réglé sur “kbd”, Free EG est appliqué au motif.



A chaque pression sur une touche, Free EG sera redéclenché. Quand le Déclenchement est réglé sur “off”, Free EG est redéclenché chaque fois qu’Arpège ou Séquenceur pas à pas est joué.

● Loop Type (Type de boucle)

Le réglage de Loop Type détermine le type de boucle applicable à la reproduction de la séquence Free EG.



Réglages :

off : La séquence Free EG est reproduite une fois sans être répétée. Les réglages de paramètres activés à la fin de la séquence Free EG restent en vigueur.

fwd : La séquence Free EG est reproduite du début à la fin puis recommence.

→half : La séquence Free EG est reproduite du milieu jusqu’à la fin puis recommence.

⇄alt (Alternate) : La séquence Free EG est reproduite du début à la fin, puis de la fin au début.

⇄half (Half Alternate) : La séquence Free EG est reproduite du milieu à la fin, puis de la fin jusqu’au milieu.

● Length (Longueur)

Le réglage de Length détermine le temps d’enregistrement et de reproduction de la séquence Free EG. Deux types de réglage sont possibles, à savoir : la longueur peut être déterminée en nombre de mesures ou en temps absolu exprimé en secondes.



Réglages :

bar (nombre de mesures) : 1/2, 1, 3/2 (1,5) 2, 3, 4, 6, 8

s (secondes) : 1,0 - 16,0

REMARQUE Si on sélectionne le réglage “bar”, le temps d’enregistrement et de reproduction Free EG est déterminé par le réglage du tempo effectué grâce au menu VOICE COMMON. Ceci synchronise le mouvement Free EG avec la fonction Arpège et Séquenceur pas à pas.

● Key Track

Le réglage de Key Track détermine la longueur Free EG en fonction des notes jouées sur le clavier et en prenant la note C3 comme longueur de base. Lorsque vous sélectionnez “0”, la longueur sera la même pour toutes les notes jouées sur la totalité du clavier. Si vous sélectionnez une valeur négative, la longueur Free EG augmentera quand vous jouez dans le registre bas, alors que si vous sélectionnez une valeur positive, elle augmentera lorsque vous jouez dans le registre haut.



Réglages : -64 ~ +63

Track (Piste)

Les réglages Track déterminent la piste Free EG sélectionnée, le paramètre assigné à chaque piste, et la SCENE qui sera reproduite par Free EG. Il y a trois paramètres Track : Track No (numéro), Param (paramètre) et Scene Sw (sélecteur).

REMARQUE Lorsque vous lancez un enregistrement Free EG, le paramètre du premier bouton que vous déplacez et le réglage SCENE seront affectés au paramètre de piste (c’est-à-dire que ce paramètre sera enregistré sur la piste). Cette fonction est commode pour lancer immédiatement un enregistrement Free EG sans avoir à effectuer de réglages préalables.

Procédure de confirmation et d’assignation de piste

1. **Utilisez la touche TRACK NO [UP/DOWN] pour spécifier la piste que vous voulez enregistrer ou reproduire.**
2. **Utilisez la touche PARAM [UP/DOWN] pour sélectionner le paramètre que vous voulez enregistrer sur la piste.**
3. **Utilisez la touche SCENE [UP/DOWN] pour sélectionner la scène (SCENE 1, SCENE 2 ou les deux) qui sera affectée par Free EG.**
4. **Si nécessaire, recommencez les étapes 1 à 3 ci-dessus pour sélectionner d’autres pistes et leur assigner des paramètres.**

REMARQUE Vous ne pouvez pas assigner le même paramètre à plusieurs pistes. Si vous essayez de le faire, la piste ayant le numéro le plus petit aura la priorité tandis que les autres pistes seront automatiquement coupées pour la contrôle Scene.

● Track No (Numéro de piste)

Le paramètre Track No vous permet de sélectionner la piste Free EG.



Réglages : Trk1 ~ Trk4

REMARQUE La piste sélectionnée enregistrera les données de déplacement de bouton dès que vous lancez l'enregistrement Free EG. Quand le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] est réglé sur le menu VOICE FREE EG, une piste vierge sera automatiquement sélectionnée.

● Param (Paramètre)

Le réglage Param détermine le paramètre de bouton qui sera reproduit sur la piste Free EG sélectionnée.



Réglages :
Un seul paramètre par piste peut être sélectionné.

REMARQUE Pour plus d'informations sur les paramètres disponibles, consultez le live "Liste de Données" séparé.

● Scene Sw (Sélecteur de SCENE)

Le réglage Scene Sw détermine la SCENE qui sera reproduite par la piste Free EG sélectionnée.



Réglages : off, Scene1, Scene2, both (les deux scènes)

Track Job

Les paramètres Track Job vous permettent d'enregistrer sur la piste Free EG sélectionnée, d'effectuer des opérations de copie et de supprimer/refaire une opération d'enregistrement ou de copie Free EG. Il y a trois paramètres : Rec (enregistrement), Copy et Undo.

● Rec (Enregistrement)

Le paramètre Rec vous permet de déterminer comment un enregistrement Free EG (de données de mouvement de bouton) sera exécuté.

REMARQUE Après l'enregistrement d'une piste, la piste du plus haut numéro suivant sera automatiquement sélectionnée pour l'enregistrement.



Réglages :

REC OFF : Pas d'enregistrement Free EG

REC STBY Trk : Situation d'attente pour la piste sélectionnée Free EG est prêt à enregistrer conformément au réglage du paramètre Trigger.

REC STBY All : Situation d'attente à l'enregistrement sur les quatre pistes en même temps (avec un paramètre différent pour chaque piste) Free EG est prêt à enregistrer conformément au réglage du paramètre Trigger.

Position de base Free EG

Les positions des boutons sont enregistrées sur une piste Free EG comme augmentations (valeurs positives) ou diminutions (valeurs négatives) par rapport à la position de "base" du bouton, ou par rapport à la position où se trouve le bouton quand vous commencez à le tourner. Après l'enregistrement Free EG, si vous modifiez le paramètre du bouton, vous changez aussi la position de base. Par exemple, si la position de base du bouton est réglée trop haut, des changements de donnée Free EG peuvent se produire hors de la plage du paramètre de piste assigné. Par conséquent, veillez à ne pas régler trop haut la position de base du bouton.

● Copy (Copie)

La fonction Copy vous permet de copier les données Free EG (déplacements de bouton) d'une piste de la voix sélectionnée dans la piste sélectionnée ou de copier les données de n'importe quelle piste de n'importe quelle voix dans la piste sélectionnée de la voix sélectionnée.



Réglages : Trk 1 - Trk 4 (Voix) 1 - 128 Trk 1 - Trk 4

Procédure de copie

1. Appuyez sur la touche TRACK No [UP/DOWN] pour sélectionner la piste sur laquelle vous voulez copier les données Free EG (destination).

2. Appuyez sur la touche COPY [UP/DOWN] pour sélectionner la piste à partir de laquelle vous voulez copier les données Free EG (source).

L'opération de copie est terminée.

Quand la page "Cpy fm" (Copie de) s'affiche sur l'écran, vous pouvez appuyer sur la touche COPY [UP/DOWN] pour sélectionner une piste de la voix sélectionnée ou d'une autre voix. Lorsque vous sélectionnez une piste, vous pouvez jouer sur le clavier pour contrôler comment les nouvelles données Free EG affectent la voix.

L'opération de copie est terminée quand vous sélectionnez un autre numéro de piste (étape 2).

REMARQUE Il n'existe pas de fonction spécifique de confirmation de copie, mais vous pouvez récupérer les données Free EG d'origine de la piste en utilisant la fonction défaire (Undo).

REMARQUE N'oubliez pas que les données Free EG représentent des mouvements de bouton et non pas des valeurs de paramètre réelles. Cela signifie que le paramètre contrôlé sera le paramètre affecté à "Track No" par le réglage "Param".

● Undo (Défaire)

La fonction Undo vous permet de "défaire" et de refaire la dernière opération de copie ou d'enregistrement Free EG que vous avez réalisée.



Après une opération d'enregistrement ou de copie, appuyez sur la touche UNDO (/REDO) [UP/DOWN] pour basculer entre les nouvelles données et les données d'origine.

Procédure d'enregistrement Free EG

1. Appuyez sur la touche REC [UP/DOWN] et entrez le mode d'attente à l'enregistrement (REC STBY Track ou All).





REMARQUE En mode d'attente à l'enregistrement, vous pouvez accéder aux paramètres Length et Track, mais pas aux autres paramètres. (La contrôle MIDI sera également sans effet).

REMARQUE En mode d'attente à l'enregistrement et pendant l'enregistrement, vous pouvez arrêter l'opération en tournant le bouton rotatif d'édition [EDIT/ROTARY] et revenir à l'état enregistrement désactivé (REC OFF).

REMARQUE Si vous voulez enregistrer sur la piste sélectionnée, sélectionnez REC STBY Trk. Si vous voulez enregistrer sur les quatre pistes, sélectionnez REC STBY All.

2. Modifiez le paramètre de longueur (Length) Free EG (voir page 82) ou sélectionnez un numéro de piste (Track No) pour le paramètre sélectionné (voir ci-dessus).

Quand le paramètre Length est réglé sur "bar", la longueur est déterminée par le réglage du tempo, et un métronome (en temps de noire) se fait entendre pour guider le timing.

3. L'enregistrement commence dès que vous enfoncez une touche du clavier, et vous pouvez alors commencer à utiliser le bouton (ou les boutons) comme vous le désirez.

REMARQUE Le temps d'enregistrement est indiqué sur l'affichage par le graphique de données horizontal.

REMARQUE Lorsque KNOB PARAMETER GROUP [ASSIGN] est sélectionné, les mouvements de bouton ne seront pas enregistrés sur la piste.



Au cours de l'étape 1 ci-dessus, si vous avez sélectionné REC STBY Trk, le dernier bouton déplacé a été désigné comme disponible pour l'enregistrement. Si vous avez sélectionné REC STBY All, les quatre derniers boutons déplacés ont été désignés comme disponibles pour l'enregistrement.

REMARQUE Lorsque vous lancez l'enregistrement Free EG, la SCENE sélectionnée sera automatiquement assignée à Scene Sw (pour la piste sélectionnée) et le paramètre du premier bouton que vous actionnez sera assigné comme paramètre de piste (autrement dit ce paramètre sera enregistré dans la piste). Cette fonction est commode pour lancer immédiatement un enregistrement Free EG sans avoir à effectuer de réglages préalables.

REMARQUE Quand Scene Control est activé, le fait de mettre Free EG au mode d'attente à l'enregistrement a pour effet de sélectionner automatiquement Scene 1.

4. L'enregistrement s'arrête automatiquement à la fin de la longueur (Length) sélectionnée.



VOICE ARPEGGIO/SEQ (ARPEGE/SEQUENCEUR VOIX)

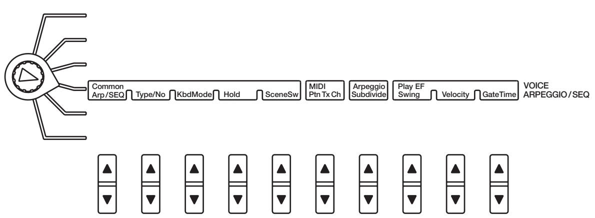
Ce menu comporte des paramètres communs et des paramètres spécifiques concernant les fonctions Arpège et Séquenceur. Les paramètres Arpège et les paramètres Séquenceur sont des données de voix qui seront mémorisées dans chaque voix.

La fonction ARPEGGIO vous permet de jouer des accords arpégés en jouant une seule touche du clavier. Il y a 30 motifs arpégés disponibles pour chaque voix, et les paramètres “Arpeggio Subdivide” et “Play Effect” vous donnent des possibilités étendues de contrôle et de personnalisation des motifs d’arpège.

Le séquenceur pas à pas vous permet de créer vos propres motifs arpégés à 16 pas en assignant les données de note, de vélocité et autres événements à chaque pas (temps) de la séquence bouclée. Vous pouvez créer un Motif “Voice” pour chaque voix, mais aussi créer et sauvegarder un total de 128 motifs Utilisateur. Vous pouvez déclencher les motifs à partir du clavier de plusieurs façons.

REMARQUE Les paramètres d’enregistrement, d’édition et de reproduction du séquenceur sont accessibles par le menu SEQ EDIT/SETUP. Pour plus de détails, voir page 89.

REMARQUE Pour lancer la fonction Arpège ou Séquenceur pas à pas, appuyez sur la touche [ARPEGGIO/SEQ].



REMARQUE Pour plus d’informations sur l’utilisation de la fonction Arpège, consultez la page 33. Pour plus d’informations sur l’utilisation du séquenceur, consultez la page 37.

Common (Commun)

Les paramètres Common s’appliquent aux fonctions Arpège et Séquenceur. Les cinq paramètres suivants sont disponibles : Arp/SEQ, Type/No (Numéro), KbdMode (Mode clavier), Hold, et SceneSw (Sélection SCENE).

● Arp/SEQ (Arpège/Séquenceur)

Le paramètre Arp/SEQ permet de déterminer si la fonction arpège ou le séquenceur sera utilisé pour l’exécution lorsque la touche [ARPEGGIO/SEQ] est activée. Il est possible de sélectionner l’un ou l’autre pour chaque voix.

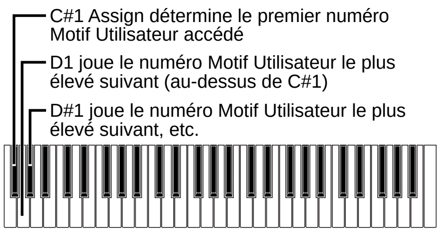


Réglages :
Arpeggio (Arpège), Step SEQ (Séquenceur pas à pas)

● Type/No (Type/Numéro)

Permet de sélectionner un type de motif arpégé lorsque “Arpeggio” a été sélectionné pour le paramètre Arp/SEQ. Lorsque “Step SEQ” a été sélectionné pour le paramètre Arp/SEQ et que le paramètre KdbMode est réglé sur “sel&norm” ou “sel&shift”, vous pouvez assigner un numéro de motif utilisateur à la touche C#1 pour la reproduction du motif sélectionné (voir Assignation C#1, page 40). Lorsque “Step SEQ” a été sélectionné pour le paramètre Arp/SEQ et que le paramètre KdbMode est réglé sur “norm” ou “shift&norm”, l’affichage indique “SEQ” et aucun réglage ne peut être effectué. Les motifs de séquenceur pas à pas sont désignés en utilisant le menu EDIT/SETUP (voir page 89).





Réglages :

Lorsque Arp/SEQ est réglé sur Arpège : Arp 01 - 30

Vous pouvez sélectionner un motif arpégé parmi les 30 motifs disponibles. La liste des motifs arpégés disponibles est donnée dans le livre séparé "Liste de Données".

Quand Arp/SEQ est réglé sur Séquenceur Pa à Pas et que KbdMode est réglé sur "sel&norm" ou "sel&shift": C#1Usr001-128

Vous pouvez assigner le premier numéro motif Utilisateur pour jouer à la touche C#1. Par exemple, si vous désignez "Usr025", une pression sur C#1 déclenchera alors le numéro motif Utilisateur 25, une pression sur D1 déclenchera le numéro motif Utilisateur 26, une pression sur D#1 déclenchera le numéro motif Utilisateur 27 et ainsi de suite. (Pour plus de renseignements, voir Assignation C#1, page 40.)

● KbdMode (Mode Clavier)

Le réglage du paramètre Kbd Mode détermine comment le motif arpégé ou séquenceur répondra aux notes jouées sur le clavier. Les paramètres disponibles seront différents selon le réglage de Arp/SEQ.

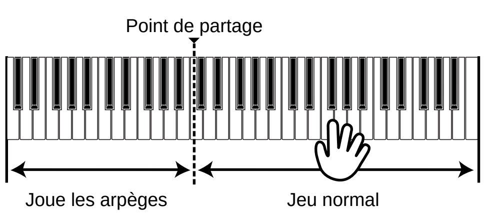


Réglages :

Lorsque Arp/SEQ est réglé sur Arpège :

chrd (Accord) : Des accords arpégés peuvent être joués sur tout le clavier.

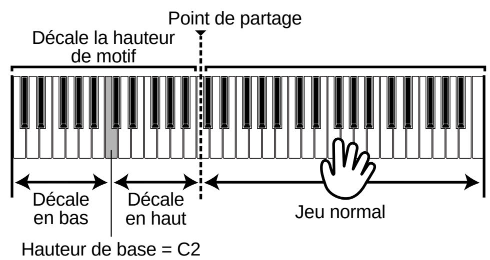
chrd&norm (Accord & Normal) : Les accords arpégés peuvent être joués sur les touches situées à gauche du point de partage sélectionné (voir page 77) et vous pouvez jouer normalement sur la droite.



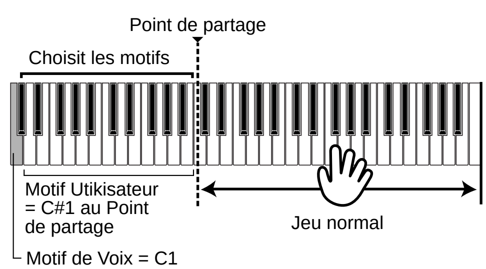
Lorsque Arp/SEQ est réglé sur Séquenceur:

norm (Normal) : Permet de jouer le motif Voice de la voix sélectionnée à la hauteur de base à partir de n'importe quelle touche du clavier.

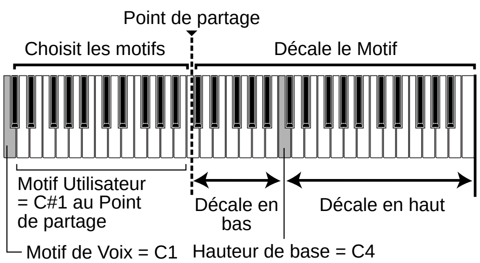
shift&norm (Décalé & Normal) : Lorsque vous jouez une touche à gauche du point de partage, la hauteur du motif sera décalée en conséquence, alors que lorsque vous jouez une touche à droite de ce point, les notes seront jouées normalement, sans affecter la séquence. Par exemple, si le point de partage sélectionné est C3, les touches C1 à B2 décaleront la hauteur du motif séquenceur par rapport à C2, qui est la hauteur de base, alors que les touches à droite de ce point joueront les notes normalement. (Pour plus de renseignements sur le point de partage, voir le Mode Clavier dans la section Séquenceur Pas à Pas, page 77.)



sel&norm (Sélection & Normal) : Le fait de jouer une touche à gauche du point de partage déclenche (sélectionne) un motif utilisateur spécifique, alors que les touches situées à droite de ce point jouent les notes normalement, sans affecter la séquence. Par exemple, si le point de partage sélectionné est C3, C1 produira le motif Voice de la voix sélectionnée et vous pourrez sélectionner 23 motifs utilisateur différents en jouant les touches C#1 à B2. (Pour plus de renseignements sur le point de partage, voir page 77.)



sel&shift (Sélection & Décalé) : Le fait de jouer une touche à gauche du point de partage déclenche (sélectionne) un motif utilisateur spécifique, alors que les touches situées à droite de ce point décaleront la hauteur du motif Voice en conséquence. Par exemple, si le point de partage sélectionné est C3, C1 produira le motif Voice de la voix sélectionnée et vous pourrez sélectionner 23 motifs utilisateur différents en jouant les touches C#1 à B2. (Pour plus de renseignements sur le point de partage, voir page 77.) La touche C4 définit toujours la hauteur de base.



REMARQUE Pour plus de renseignements sur le déclenchement des motifs utilisateur et leur assignation, voir page 39.

● Hold (Maintien)

Le paramètre Hold détermine le maintien applicable à la fonction Arpège et au séquenceur. La fonction de maintien permet au motif arpégé ou au motif Séquenceur de continuer à jouer après que vous ayez relâché les touches du clavier. Le paramètre Hold active ou désactive la fonction de maintien, cependant, si vous réglez le paramètre Kbd Mode sur "sel&norm" ou sur "sel&shift", vous disposerez alors de deux types de maintien applicable au séquenceur.



Réglages :

Lorsque la fonction Arpège est sélectionnée : on, off

Lorsque la fonction séquenceur est sélectionnée et que KbdMode est réglé sur "norm" ou sur "shift&norm" : on, off.

Lorsque la fonction séquenceur est sélectionnée et que KbdMode est réglé sur "sel&norm" ou sur "sel&shift" : off, mode1, mode2.

- **mode1 :** Un motif sera déclenché chaque fois que vous enfoncez une touche du clavier.
- **mode2 -** Un motif sera déclenché à la fin de la séquence, et ce, même lorsque vous avez enfoncé une touche au milieu de la séquence.

● SceneSw (Sélection de SCENE)

Le réglage SceneSw détermine la SCENE que le motif arpégé ou séquenceur va jouer.



Réglages : scene1, scene2, both (les deux scènes)

MIDI PtnTxCh (Canal de transmission de motif)

Le paramètre MIDI PtnTxCh vous permet de désigner le canal MIDI sur lequel vous pourrez transmettre les données de motif arpégé ou séquenceur qui seront sorties par la borne MIDI [OUT].

Cette fonction vous permet, par exemple, d'enregistrer le motif et autres données produites par la fonction Arpège ou Séquenceur au moyen d'un séquenceur MIDI externe, ou de faire piloter un générateur de sons externe par les données de motif produites par l'AN1x. (Du fait que ce paramètre est un paramètre de système, il ne peut être mémorisé en tant que données de voix et son réglage restera tel quel quelle que soit la voix sélectionnée).



Réglages : off, 1 ~ 16

Arpeggio Subdivide (Sous-division Arpège)

Le paramètre Arpeggio Subdivide vous permet de déterminer une valeur de sous-division (résolution) interne du motif arpégé. Lorsque Arp/SEQ est réglé sur "Step SEQ", ce paramètre n'est pas disponible. (Pour plus d'informations concernant la résolution applicable au séquenceur, consultez les pages 42, 91.)

REMARQUE Quand Arp/SEQ est réglée sur "SEQ", la fonction Sous-division ne peut pas être accédée et "– – –" apparaît sur l'ecran.



Réglages : 3/8=♩., 1/4=♩, 3/16=♪., 1/6=♩♩♩ (triolet), 1/8=♪, 3/32=𝅘𝅥𝅯., 1/12=♪♪♪ (triolet), 1/16=𝅘𝅥𝅯, 1/24=𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 (triolet), 1/32=𝅘𝅥𝅰

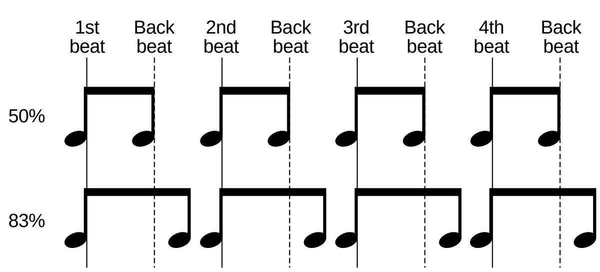
Play EF (Sous-division Arpège)

Vous pouvez utiliser les paramètres Play EF pour produire des motifs arpégés ou séquenceur plus naturels. Il y a trois paramètres Play EF : Swing, Velocity et Gate Time.

● Swing

Le paramètre Swing vous permet de donner un rythme Swing au motif séquenceur en décalant légèrement certains temps afin de produire un effet de "balancement". Le réglage "50 %" ne produit aucun effet Swing, alors que "83 %" produit un effet swing maximum. Voir le graphique ci-après pour savoir comment l'effet Swing affecte le rythme du motif.





Réglages : 50 ~ 83%

REMARQUE Le paramètre Swing n'est pas disponible lorsque Arp/SEQ est réglé sur "Arp" (Arpège).

● Velocity (Vélocité)

Le paramètre Velocity détermine le rapport entre les valeurs de vélocité les plus élevées et les plus faibles du motif pour les fonctions Arpège ou Séquenceur pas à pas sur une plage de réglage qui va de 1 % à 200 %. Le réglage "100 %" maintient la relation de vélocité d'origine entre les notes. Plus la valeur donnée à ce paramètre est faible, plus la vélocité sera réduite en cours de reproduction, alors que plus la valeur est élevée, plus elle sera augmentée. Lorsque ce paramètre est réglé sur "real" (temps réel), les valeurs de vélocité du motif seront déterminées par votre manière de jouer sur le clavier en fonction du réglage donné au paramètre VCA "Vel Sens".



Réglages : real (temps réel), 1 - 200 %

● GateTime (Temps de réponse)

Le paramètre Gate Time permet d'augmenter ou de diminuer la longueur de la note (c'est-à-dire sa durée), en pourcentage de sa longueur d'origine. Vous pouvez, par exemple, régler ce paramètre de manière que la note soit jouée en staccato, ce qui provoque l'arrêt du son de cette note avant la fin de son pas. Vous pouvez également le régler de manière que la note soit maintenue jusqu'au début du pas suivant, de telle sorte qu'elle se lie (legato) à la note suivante. Le réglage "100 %" maintient la relation d'origine entre les notes. Les valeurs plus basses diminuent le paramètre Gate Time, et les valeurs plus élevées l'augmentent.



Réglages : 1 ~ 200%

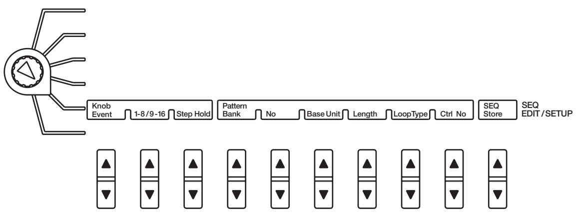
REMARQUE Le paramètre Gate Time n'est pas accessible lorsque Arp/SEQ est réglé sur "Arp" (arpège).

REMARQUE Si le réglage du paramètre Gate Time provoque le dépassement de la longueur d'origine de la note, le pourcentage Gate Time sera automatiquement modifié de manière que la longueur de la note n'interfère pas avec le legato.

SEQ EDIT/SETUP
(Edition/Réglage Séquenceur)

Ce menu contient les paramètres et les réglages relatifs à la création et à la reproduction des motifs séquenceur. Vous pouvez créer un motif Voix pour chaque voix, et créer et sauvegarder jusqu'à 128 motifs utilisateur. Les réglages du séquenceur sont sauvegardés sous forme de données de voix.

REMARQUE Lorsque le bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] est réglé sur le menu SEQ EDIT/SETUP, les huit boutons de contrôle sont utilisés pour définir des données d'événement pour chacun des 16 temps. Pour plus d'informations sur l'utilisation du séquenceur, consultez la page 37.

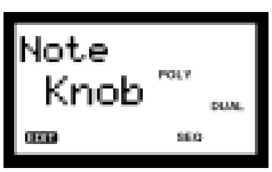


Knob (Bouton)

Les paramètres Knob sont associés aux 16 pas du séquenceur. Trois paramètres sont disponibles : Event, 1-8/9-16 et Step Hold.

● Event (Evénement)

Les paramètres Event vous permettent de définir le type de données d'événement que vous pourrez entrer à l'aide des huit boutons de contrôle.



Réglages : Note (0 ~ 127 (C-2 ~G8)), Velocity (0 ~ 127), Gate Time (1 ~ 200%), Control Change (off, 1 ~ 95, AT)

REMARQUE Le réglage de changement de contrôle (off, CC1-95, After Touch) est déterminé par le paramètre "Ctrl No" se trouvant dans la même rangée de menu (voir page 91).

● 1-8/9-16

Le paramètre "1-8/9-16" permet de spécifier quelle série de pas (1-8 ou 9-16) sera disponible pour l'entrée de données à l'aide des huit boutons de contrôle. Chaque bouton, tel qu'il est positionné sur le panneau (1-8), contrôle le pas de la séquence correspondante (soit 1-8 soit 9-16 respectivement), en fonction de ce réglage.

REMARQUE Lorsque vous appuyez sur un bouton pour confirmer le paramètre, ou que vous le tourner pour entrer des données, le numéro de pas correspondant apparaît sur l'affichage, à gauche de la valeur choisie.



Réglages : 1-8, 9-16

● Step Hold (Maintien de pas)

Le paramètre Step Hold vous permet d'activer et de désactiver la fonction de maintien de pas. Lorsque Step Hold est réglé sur "on", la note du pas sélectionné sera jouée de façon répétitive, en fonction du réglage des paramètres Tempo et Base Unit de motif. Ceci vous permet de modifier les différents réglages Event en même temps que la vitesse et le timing de la séquence.

REMARQUE Lorsque Step Hold est réglé sur "on", vous pouvez sélectionner et vérifier les paramètres en appuyant sur ou en tournant un bouton.



Réglages : on, off

Pattern (Motif)

Le paramètre Pattern vous permet de spécifier quel motif sera joué par le séquenceur, et de régler la résolution du rythme, la longueur de la séquence, le type de boucle et le numéro de contrôle d’événement. Six paramètres sont disponibles : Bank (banque), No (numéro), Base Unit (unité de base), Length (longueur), Loop Type (type de boucle) et Control Number (numéro de contrôle).

● Bank (Banque)

Le paramètre Bank vous permet de sélectionner la banque de motifs Voix ou de motifs utilisateur lorsque le paramètre Common KbdMode est réglé sur “normal” ou sur “shift&normal”. Lorsque le paramètre Common KbdMode est réglé sur “sel&norml” ou “sel&shift”, c’est la banque de motifs utilisateur qui est spécifiée, et il n’est pas possible d’accéder à la banque de motifs Voix.

REMARQUE Pour plus d’informations, voir page 40.



Réglages : Vce (voix), User (utilisateur)

● No (Numéro)

Le paramètre No vous permet de sélectionner un numéro de motif Voix ou de motif utilisateur (1 - 128) en fonction de la banque désignée par le paramètre Bank ci-dessus. 128 motifs sont disponibles dans chaque banque.

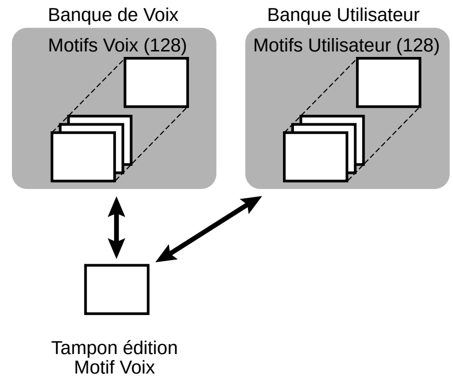
La liste des motifs de séquence est donnée dans le livre “Liste de Données” séparé.



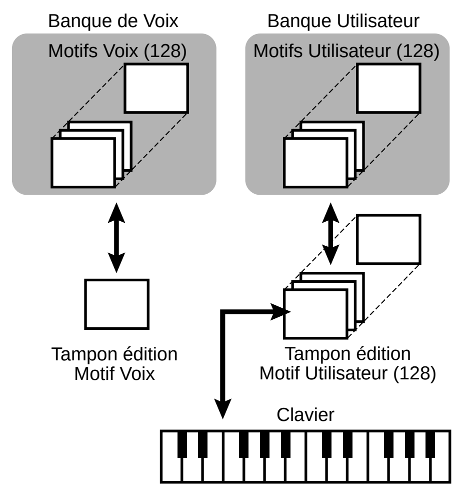
Réglages : 1 ~ 128

Banques et motifs de séquence

Lorsque vous sélectionnez une voix dont le paramètre Common KbdMode est réglé sur “norm” ou “shift&norm”, les données du motif Voix de cette voix seront chargées. Vous pouvez ensuite choisir une banque ou un numéro de motif Voix, ou une banque ou un numéro de motif utilisateur, et éditer ensuite ce motif.



Lorsque vous sélectionnez une voix dont le paramètre Common KbdMode est réglé sur “sel&norm” ou “sel&shift”, les données du motif Voix de cette voix seront chargées. Le fait d’enfoncer ensuite une touche du clavier à gauche du point de partage chargera le motif assigné à ce numéro de note et vous pourrez l’éditer.



● Base Unit (Unité de base)

Le paramètre Base Unit détermine la résolution rythmique du motif séquenceur. Ce paramètre et le paramètre Tempo (voir page 77) déterminent ensemble l'intervalle entre les temps.



Réglages : 3/8=♩., 1/4=♩, 3/16=♪., 1/6=♩♩♩ (3), 1/8=♪, 3/32=𝅘𝅥𝅯., 1/12=♪♪♪ (3), 1/16=𝅘𝅥𝅯, 1/24=𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 (3), 1/32=𝅘𝅥𝅰

● Length (Longueur)

Le paramètre Length détermine la longueur du motif séquenceur en fonction du nombre de pas.

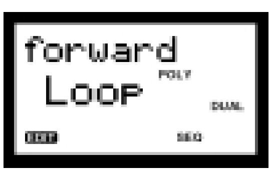
Un pas est équivalent à une note, par conséquent, selon le réglage Base Unit (voir ci-dessus), vous pouvez également sélectionner des pas impairs pour créer des notes pointées impaires (par exemple en réglant Length à “3” pour 3/4-temps, ou sur “5” pour 5/4-temps), ou pour créer des rythmes totalement originaux.



Réglages : 1 ~ 16 (Steps)

● Loop Type (Type de boucle)

Le paramètre Loop Type vous permet de déterminer le type de boucle cyclique du motif séquenceur. Le motif se reboucle toujours et vous pouvez sélectionner quatre manières différentes de rebouclage.



Réglages :

forward : Le motif est reproduit du premier au dernier pas de façon répétitive.

backward : Le motif est reproduit du dernier au premier pas de façon répétitive.

alternate A : Le motif est reproduit du premier pas au dernier pas (sens normal), puis du dernier pas au premier pas (sens inverse), et se reproduit ensuite de cette manière de façon répétitive (par ex : 1-2-3-4-4-3-2-1-1-, etc.).

alternate B : Le motif est reproduit du premier pas au dernier pas (sens normal), puis en sens inverse du pas avant le dernier, et se reproduit ensuite de cette manière de façon répétitive (par ex : 1-2-3-4-3-2-1-2-3-4-3-, etc.).

● Ctrl No (Numéro de contrôle)

Le paramètre Ctrl No détermine le type de changement de contrôle MIDI qui seront sortis pendant la reproduction de séquences. Une fois que Ctrl No est réglé, les événements de changement de contrôle seront déterminés par les événements de bouton [UP/DOWN], alors que la valeur sortie par chaque pas sera éditée à l'aide des boutons de contrôle.

Par exemple, lorsque vous réglez Ctrl No sur “CC No 10: Pan Pot”, le fait de sélectionner une valeur d'événement de changement de contrôle différente pour chaque pas vous permet de positionner individuellement les notes des motifs de gauche à droite dans le champ stéréophonique.



Réglages : 0 (off), Control Change (1 - 95), After Touch

REMARQUE Pour plus d'informations sur les messages MIDI et sur les messages de changement de contrôle MIDI, consultez la page 109.

SEQ Store (Sauvegarde SEQ)

La fonction de sauvegarde SEQ Store vous permet de sauvegarder un motif séquenceur que vous venez d'éditer dans un emplacement motif de la banque utilisateur.



REMARQUE Une opération de sauvegarde SEQ mémorise le motif actuellement conservé dans la mémoire tampon d'édition de la banque motifs Utilisateur, ce qui est différent d'une opération de sauvegarde d'une voix (voir page 98).

1. Appuyez sur la touche SEQ Store [UP/DOWN] pour sélectionner un numéro motif Utilisateur. Le message de confirmation “SURE?[Y/N]” se met à clignoter sur l'affichage.



2. Appuyez sur la touche [YES/ENTER] pour exécuter l'opération de sauvegarde séquenceur. L'écran repasse à l'affichage de banque/numéro de motif.

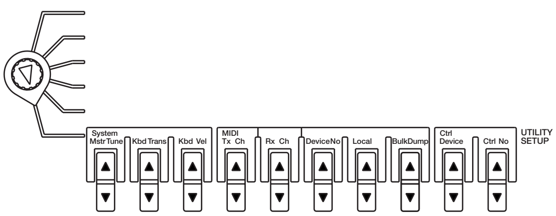


Pour annuler l'opération de sauvegarde séquenceur après l'étape 1, appuyez sur la touche [NO].

UTILITY SETUP
(menu utilitaire)

Le menu UTILITY concerne les paramètres dits "généraux" qui affectent tout le système AN1x, y compris l'accord, la dynamique du clavier et les réglages MIDI.

REMARQUE Les paramètres de système ne peuvent pas être sauvegardés en tant de données de voix, et par conséquent leur réglage sera toujours le même quelle que soit la voix sélectionnée.

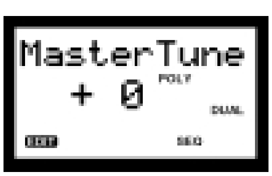


System (Système)

Les réglages de système concernent l'accord du générateur de sons de l'AN1x ainsi que la transposition et la dynamique du clavier. Trois paramètres sont disponibles : MstrTune (accord général), KbdTrans (transposition du clavier) et Kbd Vel (dynamique du clavier).

● MstrTune (Accord général)

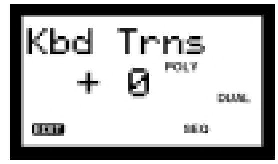
Le paramètre MstrTune détermine la hauteur d'accord général du générateur de sons de l'AN1x en valeurs de 0,3 centième (sur une plage de 100 centièmes, soit un demi-ton).



Réglages : -100 ~ 0 ~ +100

● KbdTrans (Transposition du clavier)

Le paramètre KbdTrans détermine le réglage de transposition du clavier en demi-tons.

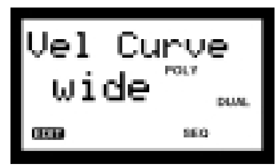


Réglages : -36 ~ 0 (hauteur de base) ~ -36

● Kbd Vel (Dynamique du clavier)

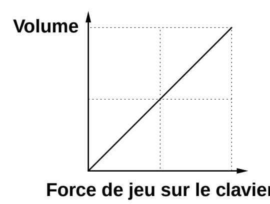
Le paramètre Kbd Vel détermine la courbe de vélocité du clavier qui elle-même détermine la manière dont le générateur de sons de l'AN1x répondra à la force avec laquelle vous jouez sur le clavier.

REMARQUE Le réglage d'usine est "wide", ce qui donne la plage dynamique la plus étendue possible.

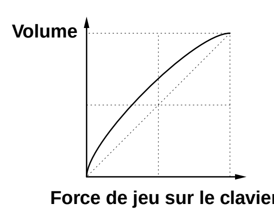


Réglages : norm, soft1, soft2, easy, wide, hard, Vel Fix (1 ~ 127)

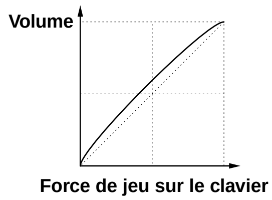
norm (Normal): La vélocité est proportionnelle à la force avec laquelle vous jouez sur le clavier.



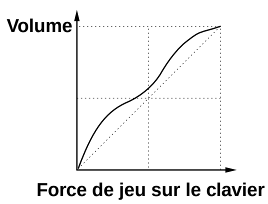
soft1: Cette courbe provoque l'augmentation du niveau de volume avec un style de jeu plus doux, et elle convient donc aux musiciens ayant un toucher léger.



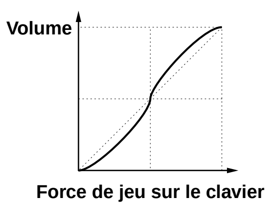
soft2: Cette courbe provoque également l'augmentation du niveau de volume avec un style de jeu plus doux, mais elle est plus proche de la courbe "Normal" que ne l'est la courbe "Soft1".



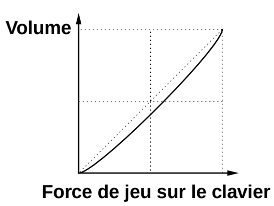
easy: D'une manière générale, cette courbe provoque également l'augmentation du niveau de volume avec un style de jeu plus doux. A noter, cependant, que le niveau du volume reste stable dans tous les registres du fait que cette courbe de vélocité est proche de "Normal" en milieu de gamme.



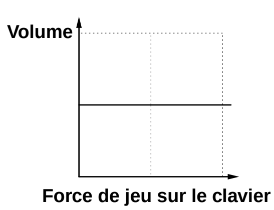
wide: Cette courbe provoque une diminution du niveau de volume lorsque le style de jeu est doux et une augmentation lorsque le style de jeu devient plus fort, ce qui donne une plage dynamique plus étendue.



hard: Cette courbe provoque une augmentation du niveau de volume lorsque le style de jeu devient plus fort et elle convient donc aux musiciens ayant un toucher plus fort.



Vel Fix (Vélocité Fixe) 1 - 127 : Ce paramètre permet de régler la vélocité du clavier de l'AN1x à une valeur spécifique. Utilisez ce paramètre lorsque vous souhaitez jouer avec une vélocité fixe, quelle que soit votre manière de jouer.



MIDI

Les paramètres MIDI concernent la transmission et la réception de messages MIDI à un dispositif MIDI externe. Cinq paramètres sont disponibles : Tx Ch (canal de transmission), Rx Ch (canal de réception), Device Number (numéro de dispositif), Local, et Bulk Dump (transfert de données de mémoire)

● Tx Ch (Canal de transmission)

Le paramètre Tx Ch permet de spécifier le canal MIDI sur lequel le clavier, les contrôleurs et les touches de l'AN1x transmettront les messages MIDI. Lorsque vous ne désirez pas transmettre de données à un dispositif externe, réglez Tx Ch sur "off".

REMARQUE Bien que les paramètres MIDI Tx Ch et MIDI PtnTxCh puissent en théorie être réglés sur le même canal, les notes jouées sur le clavier peuvent interférer avec les notes du motif Arpège ou Séquenceur pas à pas. Par conséquent, il est préférable de sélectionner un canal différent pour chacun d'eux.



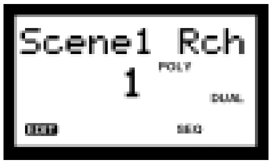
Réglages : 1 ~ 16, off

REMARQUE L'AN1x peut jouer et commander (et être commandé par) d'autres dispositifs MIDI, tels que générateurs de sons, séquenceurs et autres. Pour plus d'informations sur MIDI, voir page 109.

● Rx Ch (Canal de réception)

Le paramètre Rx Ch permet de spécifier le canal MIDI sur lequel le générateur de sons de l'AN1x recevra les messages MIDI de note, de contrôle et autres. Lorsque le mode LAYER est réglé sur SINGLE ou sur UNISON, c'est le réglage SCENE qui détermine la scène qui sera reproduite à la réception de signaux MIDI externes.

Un canal MIDI peut être assigné à chaque SCENE et chaque SCENE peut donc être reproduite indépendamment à la réception de signaux MIDI (lorsque le mode LAYER est réglé sur SPLIT/SPLIT UNISON ou sur DUAL/DUAL UNISON). Lorsque vous ne devez pas recevoir de données d'un dispositif externe, réglez Rx Ch sur "off".



Réglages :

SINGLE/UNISON : 1 ~ 16, off

SPLIT/SPLIT UNISON/DUAL/DUAL UNISON : Scene 1: 1 - 16, off; Scene 2: 1 ~ 16; off

REMARQUE Quand le mode Layer est réglé sur SINGLE ou UNISON, les canaux de réception pour Scene 1 et Scene 2 sont les mêmes et il est impossible de sélectionner un canal de réception différent pour chacun.

● DeviceNo (Numéro de dispositif)

Le paramètre Device No permet de sélectionner le numéro de dispositif MIDI pour les opérations de transfert, ou pour la transmission et la réception de messages exclusifs du système. Les deux appareils doivent être réglés sur le même numéro de canal.



Réglages : 1 ~ 16, all, off

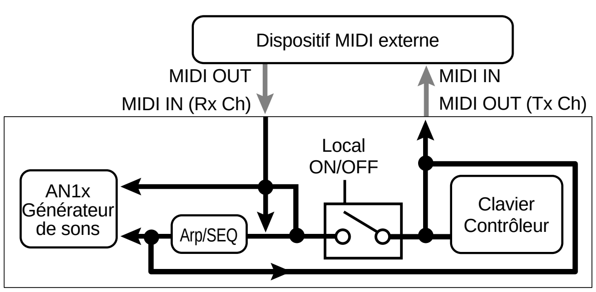
● Local

Le paramètre Local vous permet de spécifier si le clavier de l'AN1X pilotera ou non le générateur de sons interne.

Lorsque Local est réglé sur "on", le fait de jouer sur le clavier de l'AN1x active le générateur de sons interne. Lorsque Local est réglé sur "off", le clavier ne pilotera pas le générateur de sons interne. Les données de note seront alors transmises via la borne MIDI [OUT] soit à un générateur de sons externe pour les reproduire, soit à un séquenceur extérieur pour les enregistrer.

Pour l'exécution normale, Local doit être réglé sur "on", sauf lorsque vous utilisez l'AN1x comme clavier de contrôle pour l'enregistrement de données de note sur un séquenceur MIDI externe et que vous souhaitez que la sortie du séquenceur détermine si le générateur de sons de l'AN1x sera piloté ou non par les signaux reçus à la borne MIDI [IN].





Réglages : on, off

● Bulk Dump (Transfert de données de mémoire)

Le paramètre Bulk Dump vous permet de lancer les opérations de transfert de données de mémoire pour transférer les données de l'AN1x vers une mémoire MIDI externe (telle que le module mémoire MIDI Yamaha MDF2) ou vers un autre AN1x. Les opérations de transfert vous permettent de sauvegarder des données importantes (voix, Free EG, motif, système) afin de pouvoir les recharger ensuite sur l'AN1x lorsque vous le souhaitez.



REMARQUE Avant de lancer une opération de transfert, vous devez mettre le dispositif externe en mode de transmission et/ou réception. Vous devez faire correspondre le même numéro de dispositif de l'AN1x et du dispositif externe. Pour plus de renseignements, consultez le mode d'emploi du dispositif externe.

Transmission de données de mémoire

1. Appuyez sur la touche BulkDump [UP/DOWN] pour sélectionner le type de données à transmettre.

Types de données disponibles :

1scene : Transmet les données de mémoire de la SCENE sélectionnée.

1vce : Transmet les données de mémoire de la voix sélectionnée.

1-64 vce : Transmet les données de mémoire des voix 1 ~ 64.

65-128 vce : Transmet les données de mémoire des voix 65 ~ 128.

all voices : Transmet les données de mémoire des128 voix.

1ptn : Transmet les données de mémoire du motif séquenceur sélectionné.

1-64 ptn : Transmet les données de mémoire de la banque de motifs utilisateur 1 à 64.

65-128 ptn : Transmet les données de mémoire de la banque de motifs utilisateur 65 à 128.

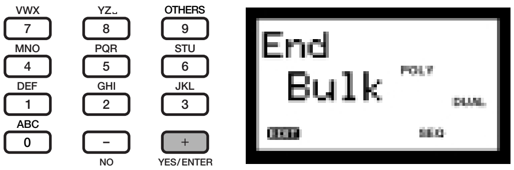
all ptn : Transmet toutes les données utilisateur du séquenceur pas à pas.

system : Transmet toutes les données de paramètre du système.

all : Transmet toutes les données de mémoire.



2. **Appuyez sur la touche [YES/ENTER] pour lancer le transfert de données de mémoire. Lorsque l'opération est terminée, le message "End" apparaît brièvement sur l'écran qui retourne ensuite à l'affichage précédent.**



Pour arrêter une opération de transfert en cours, appuyez sur la touche [NO]. L'affichage retourne alors à la page précédente.

Réception de données de mémoire

L'opération de réception de données de mémoire vous permet de recharger dans l'AN1x des données transférées par un dispositif MIDI externe.

Le type de données pouvant être reçues dépend du mode sélectionné. Pour plus d'informations, voir "Format des données MIDI" dans le livre "Liste de Données" séparé.

Avant de lancer une opération de réception de données de mémoire, vous devez faire correspondre le numéro de dispositif des deux appareils. (Pour plus d'informations, voir le paramètre "Device No" ci-dessus).

Ctrl (Contrôle)

Les paramètres Ctrl vous permettent de déterminer le type de messages de changement de contrôle qui seront contrôlés par la molette de Modulation, par chacun des huit boutons de contrôle, le contrôleur Ribbon, etc., un numéro de changement de contrôle étant assigné à chaque contrôleur ("dispositif"). Deux paramètres sont disponibles : Device et Control Number.

Selon les réglages que vous effectuez ici et ceux de la matrice de contrôle (voir pages 51, 73), vous pouvez utiliser un contrôleur unique pour régler en même temps un paramètre du générateur de sons interne (par l'intermédiaire de la matrice de contrôle) et un paramètre d'un dispositif MIDI externe. Ces paramètres vous permettent également de déterminer quel dispositif (molette de modulation, pédale de contrôle, etc.) sera utilisé pour le contrôle de SCENE.

● Device (Dispositif)

Le paramètre Device vous permet de sélectionner le contrôleur auquel vous souhaitez affecter un numéro de contrôle.

● Ctrl No (Numéro de contrôle)

Le paramètre Ctrl No vous permet de spécifier le numéro de changement de contrôle (type de paramètre) qui sera commandé par le dispositif (contrôleur).

REMARQUE Pour plus de renseignements sur les messages MIDI et les messages de changement de contrôle MIDI, consultez la page 109.

Réglages : 0 (off), CC 1 ~ 95, After Touch

Procédure

1. **Appuyez sur la touche Device [UP/DOWN] pour sélectionner le nom du contrôleur auquel vous souhaitez affecter un numéro.**



Contrôleurs :

MW : Molette de modulation

FV : Pédale de volume

FC : Pédale de contrôle

FS : Interrupteur au pied

RbnX : Contrôleur Ribbon, axe X

RbnZ : Contrôleur Ribbon, axe Z

Knob1~8 : Assignation des boutons 1 ~ 8

SCENE : Contrôleur de SCENE

2. Appuyez sur la touche Ctrl No [UP/DOWN] pour sélectionner la fonction contrôleur. Le nom du contrôleur apparaît à côté des numéros de contrôle disponibles.



REMARQUE En cas de réglage sur Knob (1-8), il est également possible d'assigner le tempo et l'entrée de données aux boutons de contrôle.

REMARQUE La liste des contrôleurs disponibles est donnée dans le livre "Liste de Données" séparé.

3. Recommencez les étapes 1 et 2 ci-dessus, pour assigner tous les contrôleurs.

Affectation de Contrôle de Scène

(1) Appuyez sur Device [UP/DOWN] et sélectionnez "Scene".

(2) Appuyez sur Ctrl No [UP/DOWN] pour sélectionner un numéro Changement de Contrôle pour commander Scene Control.

(3) Appuyez à nouveau sur Device [UP/DOWN] pour sélectionner le contrôleur que vous souhaitez utiliser.

(4) Appuyez à nouveau sur Ctrl No [UP/DOWN] pour sélectionner le même numéro Control Change que celui sélectionné à l'étape 2 ci-avant.

Modes de changement de contrôle

Le AN1x possède deux modes Changement de Contrôle. Le Mode 1 est le standard MIDI officiel et il a été préréglé en usine. Le Mode 2 est une liste spéciale de réglages de paramètres de Changement de Contrôle, propres au AN1x.

Pour permuter entre ces modes, coupez d'abord l'alimentation. Appuyez ensuite et maintenez [ASSIGN] enfoncé et appuyez sur l'interrupteur [POWER]. Le "mode 1" ou le "mode 2" apparaitra sur l'affichage lors de la mise en marche afin d'indiquer quel mode est activé.

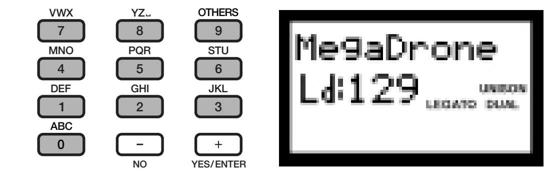
REMARQUE A l'emploi de Mode 2, soyez prudent lorsque vous effectuez les assignations de Changement de contrôle car le comportement sera différent du standard MIDI.

REMARQUE Pour une liste des types de Changement de Contrôle pour chaque mode, voir le livre "Liste de données" séparé.

Voice Recall
(Rappel de voix)

Si, pendant que vous éditez une voix, vous en sélectionnez une autre accidentellement avant d'avoir sauvegardé la voix éditée, vous pourrez récupérer les données éditées en utilisant la fonction de rappel de voix.

1. Entrez [129] sur le pavé numérique PROGRAM CHANGE. Le numéro 129 se met à clignoter sur l'affichage.



2. Appuyez sur la touche [YES/ENTER]. Le message de confirmation "Recall?[Y/N]" apparaît sur l'affichage.



3. Appuyez à nouveau sur [YES/ENTER] pour rappeler les données de voix précédemment éditées.

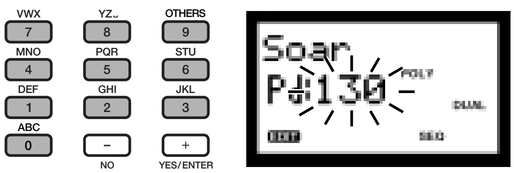
REMARQUE Le fait d'appuyer sur [NO] après l'opération 2 annule l'opération de rappel de voix et l'écran affichera alors le nom et le numéro de la voix précédemment sélectionnée.

Voice Initialize
(Réinitialisation des voix)

La fonction de réinitialisation des voix vous permet de rétablir tous les réglages d'origine des voix, ce qui est commode lorsque vous souhaitez créer une voix en partant de zéro.

REMARQUE Les réglages d'origine sont transférés dans la mémoire tampon d'édition, par conséquent, après avoir effectué l'opération de réinitialisation de voix, veillez à la sauvegarder par l'opération de sauvegarde de voix.

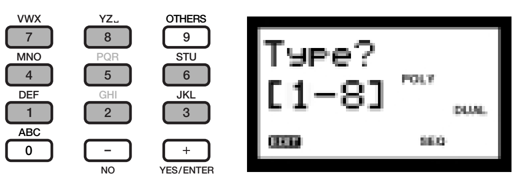
1. Entrez [130] sur le pavé numérique PROGRAM CHANGE. Le numéro 130 commence à clignoter sur l'affichage.



2. Appuyez sur [YES/ENTER]. Le message de confirmation "Init?[Y/N]" apparaît sur l'affichage.



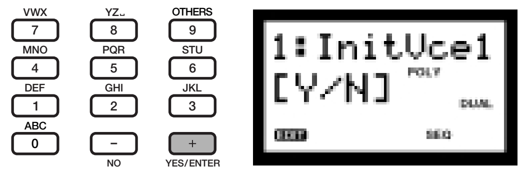
3. Appuyez à nouveau sur [YES/ENTER]. Le message "Type? 1-8" apparaît alors sur l'affichage. Sélectionnez le Type modèle (1-8) en appuyant sur les touches correspondantes du pavé numérique PROGRAM CHANGE. Le numéro et le nom apparaissent sur l'affichage.



Vous pouvez choisir parmi huit types de réglages de voix initiaux, chacun ayant les réglages de base programmés pour les types spécifiques de voix, en procédant comme suit:

1 - Normal (tous réglages normalisés)
2 - Basse
3 - Cuivres
4 - Cordes
5 - Piano Electrique
6 - Orgue
7 - Sync mono (pour voix de type solo)
8 - PWM (pour voix de type pad)

4. Appuyez à nouveau sur [YES/ENTER] pour réinitialiser les données de voix.



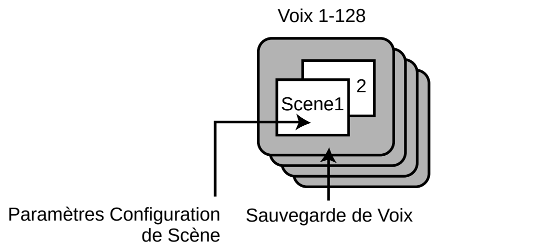
Les réglages de voix initialisés sont chargés dans la mémoire tampon. Vous devez modifier le nom à l'aide de la fonction Name du menu VOICE COMMON (voir page 80) et sauvegarder les voix en exécutant l'opération de sauvegarde de Voix (voir page 98).

REMARQUE Après l'étape 1, une pression sur [NO] annule l'opération de réinitialisation de voix et l'écran affiche alors le numéro et le nom de la voix précédemment sélectionnée.

REMARQUE Vous pouvez donner un nom à une voix en utilisant la fonction Name du menu VOICE COMMON. Pour plus de renseignements, voir page 80.

STORE (Mode Sauvegarde)

Le mode Sauvegarde vous permet d'effectuer des opérations de sauvegarde pour les données de voix et de scène que vous avez éditées.



- Mode LAYER
- Fonction portamento On/Off
- Fonction Arpège/Séquenceur pas à pas On/Off
- Paramètres Voice Common
- Paramètres Voice Pattern
- Paramètres Free EG

Voice Store (Sauvegarde de voix)

Cette opération vous permet de sauvegarder des données de voix éditées (y compris les réglages SCENE 1 et 2) sous n'importe quel numéro de mémoire (compris entre 1 et 128).

REMARQUE Lorsque vous effectuez une opération de sauvegarde de voix, les données de voix d'origine seront écrasées. Par conséquent, veillez à sauvegarder au préalable toutes les voix importantes dans une mémoire MIDI externe, comme le Data Filer MIDI Yamaha MDF2. Vous pouvez rétablir tous les réglages d'usine à tout moment (voir page 100).

REMARQUE Pour modifier le nom d'une voix éditée, reportez-vous à la fonction Name du menu VOICE COMMON, page 80.

1. Après avoir édité une voix (l'indication EDIT apparaît sur l'affichage), appuyez sur la touche [STORE]. L'indication STORE apparaît sur l'affichage.



2. Entrez un nombre compris entre 1 et 128 en utilisant le pavé PROGRAM CHANGE, ce nombre représentant l'emplacement de mémoire où vous souhaitez sauvegarder la voix éditée, puis appuyez sur [ENTER], ou sélectionnez l'emplacement à l'aide des touches [-] / [+]. Le nom de la voix clignote en alternance avec le message "HIT[STORE]".



REMARQUE L'étape 2 peut être omise si vous désirez sauvegarder la voix sous le même numéro d'emplacement. Dans ce cas, passez directement à l'étape 3.

3. Appuyez à nouveau sur la touche STORE. Le message de confirmation "SURE?[Y/N]" apparaît sur l'affichage.



REMARQUE Si un motif Utilisateur a été édité, le message "All Ptns?[Y/N] apparaît sur l'affichage. Pour écraser tous les motifs Utilisateur, appuyez sur [YES/ENTER]. Pour annuler cette démarche, appuyez sur [NO].

4. Appuyez sur [YES/ENTER] pour exécuter l'opération de sauvegarde. L'écran revient ensuite à l'affichage normal du numéro et du nom de voix.

Vous pouvez annuler l'opération de sauvegarde en appuyant sur la touche [NO] après les étapes 1 à 3. L'écran affiche alors le numéro et le nom de la voix précédemment sélectionnée.

REMARQUE Quand vous effectuez une opération de sauvegarde de voix, l'état On/Off SCENE 1 et SCENE 2, le réglage du mode LAYER, l'état On/Off ARPEGGIO/SEQ, l'état On/Off Portamento et tous les autres paramètres de voix sont sauvegardés sous le numéro de voix spécifié.

REMARQUE Si vous savez déjà où mémoriser la voix, entrez simplement le numéro sur le pavé PROGRAM CHANGE et appuyez sur [STORE].

Scene Store (Sauvegarde d'une SCENE)

La Sauvegarde de Scène est pratique pour mémoriser les réglages de position de bouton, créés pendant le Contrôle de Scène d'une des touches [SCENE].

REMARQUE L'opération de sauvegarde de SCENE introduit les données dans la mémoire tampon d'édition SCENE, par conséquent vous devez effectuer une opération de sauvegarde de voix si vous souhaitez sauvegarder les paramètres SCENE en tant que données de voix.

La procédure est la suivante:

1. Maintenez enfoncée la touche [STORE] et appuyez sur la touche [SCENE 1] ou [SCENE 2] pour sauvegarder ces réglages sous l'une ou l'autre de ces touches. Le message de confirmation "SURE?[Y/N] se met à clignoter sur l'affichage.



2. Appuyez sur la touche [YES/ENTER] pour lancer l'opération de sauvegarde de SCENE. L'écran revient alors à l'affichage précédent.

Après les étapes 1 et 2, vous pouvez appuyer sur la touche [NO] pour annuler l'opération de sauvegarde de SCENE, l'écran revient alors à l'affichage précédent.

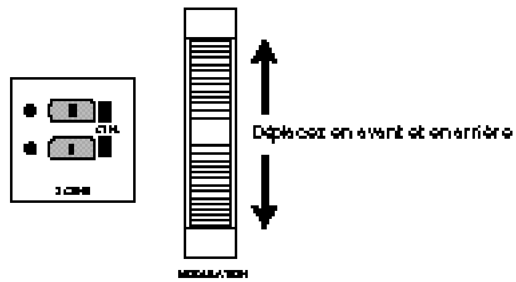
3. Exécutez une opération de sauvegarde de voix pour sauvegarder les données de SCENE et l'état SCENE on/off comme données de voix.

Sélection de SCENE

Après avoir sélectionné une voix, appuyez sur la touche [SCENE 1] ou [SCENE 2] pour sélectionner la scène voulue. Un témoin à LED s'allume à côté de la touche sollicitée pour indiquer la SCENE activée. (Une SCENE au moins reste activée en permanence).

Contrôle de SCENE

Appuyez sur les deux touches SCENE pour activer la fonction contrôle de SCENE qui pourra alors être commandée au moyen de la molette de modulation ou d'une pédale de contrôle, ou tout autre contrôleur continu assignable, ce qui vous permettra de fondre les sons de SCENE 1 et de SCENE 2. (Pour plus d'informations, voir page 20).



Echange de SCENE et chargement de SCENE

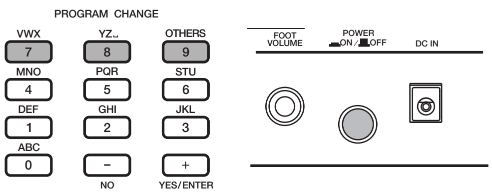
La fonction Echange de SCENE vous permet d'échanger les données des deux scènes pour la voix sélectionnée (voir page 22), alors que la fonction de chargement de SCENE vous permet de charger les données SCENE d'une autre voix dans une SCENE de la voix sélectionnée. (Voir page 22)

Réglages d'usine

Vous pouvez rétablir tous les paramètres de voix, SCENE, séquenceur, système, MIDI et autres paramètres programmés en usine.

REMARQUE Du fait que cette opération réinitialisera les réglages en mémoire, n'oubliez pas, avant de lancer l'opération, de transférer toutes les données que vous souhaitez sauvegarder vers un module de mémoire MIDI externe.

1. Mettez l'instrument hors tension et appuyez ensuite sur les touches [7], [8] et [9] du pavé numérique PROGRAM CHANGE tout en remettant l'instrument sous tension.



2. L'affichage "Fact Set? [1-9] apparaîtra sur l'écran.



Vous pouvez choisir parmi les valeurs suivantes réglées en usine:

1 - 1-64 voice (charge les voix 1-64)
2 - 65-128 voice (charge les voix 65-128)
3 - all voice (charge toutes les 128 voix)
4 - sorted voice (charge toutes les voix triées par Catégorie)
5 - 1-64 user pattern (charge les Motifs Utilisateur 1-64)
6 - user pattern 65-128 (charge les Motifs Utilisateur 65-128)
7 - all pattern (charge tous les Motifs Utilisateur)
8 - system (charge les données du système)
9 - all (charge toutes les données Voix, Motif Utilisateur et Système)

3. Appuyez sur le nombre du pavé numérique PROGRAM CHANGE ([1] ~ [9]), correspondant à la donnée fixée en usine que vous souhaitez rappeler. Le numéro et le nom fixés apparaissent sur l'affichage.



4. Appuyez sur [YES/ENTER] pour rappeler la valeur fixée.

Exemples de création de voix

Vous trouverez dans cette section des exemples qui vous aideront à créer les sons de synthétiseur les plus typiques, tels que les sons de basse de synthé, de cordes, de piano électrique, d'orgue électronique, de cuivres de synthé et de synthétiseur solo. Veuillez effectuer chacune des étapes simples de création des voix en prenant votre temps. Cela vous permettra de mieux comprendre l'action combinée des différents paramètres de générateur d'enveloppe et vous aidera à employer la matrice des commandes d'édition de manière pratique.

Son de basse de synthé

Créez d'abord le son fondamental...

1. Sélectionnez une voix disponible pour l'édition.
Effectuez l'opération d'initialisation de voix de type 1 (Normal).

2. Attribuez à l'oscillateur une valeur d'intervalle inférieure pour le son de basse.
Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCO1], puis appuyez une fois sur le bouton de contrôle 2 afin d'activer à l'affichage le paramètre de hauteur Pitch. Définissez une valeur de "-12" en tournant le bouton. Cette valeur correspond à une octave en-dessous de la hauteur normale.

3. Arrondissez le son.
Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCF], puis appuyez une fois sur le bouton de contrôle 5 afin d'activer le paramètre de coupure de filtre de voix VCF Cutoff à l'affichage. Définissez ensuite en tournant le bouton une valeur approximative de "60" afin d'arrondir et d'adoucir le son.

4. Réduisez le soutien.
Appuyez sur le bouton de contrôle 3 afin d'activer à l'affichage le paramètre de soutien Sustain. Définissez en tournant le bouton une valeur approximative de "0" afin d'éliminer la flaccidité du son.

5. Augmentez le volume.
Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCA], puis appuyez une fois sur le bouton de contrôle 6 afin d'activer à l'affichage le paramètre Volume. Définissez ensuite en tournant le bouton une valeur approximative de "110" afin d'augmenter le niveau général du son.

Réglez à présent quelques paramètres afin de conférer plus de profondeur et de dimension au son...

6. Effectuez un réglage fin de sensibilité, de filtre et de GE de filtre
Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCF], puis appuyez une fois sur le bouton de contrôle 8 afin d'activer à l'affichage le paramètre Vel Sens (sensibilité à la vélocité). Définissez ensuite en tournant le bouton une valeur approximative de "+30" afin d'augmenter la sensibilité à la force de jeu (vélocité) appliquée au filtre de voix VCF.

Effectuez ensuite un réglage supplémentaire du paramètre VCF Cutoff à l'aide du bouton de contrôle 5. Réglez le paramètre d'intensité du GE de filtre FEG Depth comme bon vous semble via le bouton 7, et réglez à nouveau via le bouton 8 le paramètre Vel Sens en fonction de votre jeu.

REMARQUE Le paramètre de sensibilité à la vélocité affecte le taux de changement du paramètre FEG Depth. Le paramètre FEG Depth détermine la portée du changement.

7. Réglez le son de basse de synthé pour le jeu lié (legato).
Sélectionnez le menu VOICE SCENE SETUP à l'aide du sélecteur de menu d'édition [EDIT ROTARY] et appuyez sur Poly [UP/DOWN] afin de sélectionner le mode polyphonique "legat" (legato). Le clavier produit alors une note monaurale, et vous pouvez ainsi lier les notes basses.

8. Grossissez le son à l'aide du jeu à l'unisson.
Appuyez une fois sur le sélecteur de mode [LAYER] afin de sélectionner le mode d'unisson. (L'indication "UNISON" apparaît alors dans le côté droit de l'affichage.) Le mode d'unisson superpose cinq sons par note et vous permet de grossir considérablement le son.

9. Accentuez la résonance de filtre.
Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCF], puis appuyez sur le bouton de contrôle 6 afin d'activer à l'affichage le paramètre de résonance Resonance. Définissez ensuite en tournant le bouton une valeur approximative de "60" afin d'accentuer les harmoniques proches de la fréquence de coupure.

10. Appliquez un vibrato à la voix.
Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCO1], puis appuyez sur le bouton de contrôle 8 afin d'activer à l'affichage le paramètre Pmod Depth (intensité de modulation de hauteur). Définissez ensuite en tournant le bouton une valeur approximative de "+20" afin d'appliquer l'effet de vibrato à la voix durant le jeu.

Déterminez ensuite le vibrato appliqué via la molette [MODULATION] afin de contrôler la quantité de vibrato durant le jeu. Changez la valeur du paramètre Pmod Depth et sélectionnez "0".

Assignez à présent le paramètre d'intensité de modulation de hauteur Pmod Depth VCO1 à la molette [MODULATION] en employant un des 16 sets de réglages de la matrice des commandes d'édition.

Sélectionnez le menu VOICE SCENE SETUP à l'aide du sélecteur de menu d'édition [EDIT ROTARY].

- Appuyez sur Set No [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "Set1" apparaisse à l'affichage.
- Appuyez sur Param [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "VCO1 PmodDp" apparaisse à l'affichage.
- Appuyez sur Source [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "A.MW" apparaisse à l'affichage.

REMARQUE Vous pouvez également attribuer un numéro de changement de commande à la source afin de contrôler le paramètre. Dans ce cas, le numéro de changement de commande doit être identique au réglage défini pour les paramètres d'appareil de contrôle Control Device et de numéro de contrôle Control Number du menu UTILITY SETUP.

Vous pouvez contrôler le vibrato en déplaçant la molette [MODULATION]. Si vous souhaitez effectuer un réglage supplémentaire de la plage de contrôle de vibrato, appuyez sur Depth [UP/DOWN] afin de sélectionner une valeur approximative de "Dp+20".

Vous disposez d'une foule d'autres paramètres que vous pouvez régler afin de créer le son que vous recherchez. Une fois que l'édition d'une voix est terminée, effectuez l'opération de sauvegarde de voix Voice Store afin de sauvegarder votre nouvelle voix. Pour des informations relatives à la sauvegarde des voix, reportez-vous à la page 98.

Son de cordes

Créez d'abord le son fondamental...

1. Sélectionnez une voix disponible pour l'édition.
Effectuez l'opération d'initialisation de voix de type 1 (Normal).

2. Afin de pouvoir créer un son composé de plusieurs couches, il convient d'employer les oscillateurs VCO1 et VCO2.
Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [MIX/VCF], puis appuyez une fois sur le bouton de contrôle 2 afin d'activer à l'affichage le paramètre de niveau d'oscillateur de voix VCO2 Level. Définissez ensuite en tournant le bouton une valeur de "127" afin de pouvoir entendre le son de l'oscillateur VCO2.

3. Réglez l'intervalle entre les oscillateurs.
Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCO2], puis appuyez une fois sur le bouton de contrôle 3 afin d'activer à l'affichage le paramètre d'accordage fin Fine Tune. Définissez ensuite en tournant le bouton une valeur approximative de "+7" afin de créer un léger intervalle.

4. Réduisez l'attaque du son.
Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCA], puis appuyez une fois sur le bouton de contrôle 1 afin d'activer à l'affichage le paramètre d'attaque Attack. Définissez ensuite en tournant le bouton une valeur approximative de "50" afin de créer un léger délai entre la pression sur une touche et le déclenchement du son.

5. Augmentez le temps de relâchement du son.
Appuyez une fois sur le bouton de contrôle 4 afin d'activer à l'affichage le paramètre de relâchement Release. Définissez ensuite en tournant le bouton une valeur approximative de "60" de sorte à ce que le son soit légèrement prolongé après le relâchement de la touche.

Réglez à présent quelques paramètres afin de conférer plus de profondeur et de dimension au son...

6. Créez plusieurs couches de son à l'aide du paramètre Unison Detune.
Appuyez une fois sur le sélecteur de mode [LAYER] afin de sélectionner le mode d'unisson. (L'indication "UNISON" apparaît alors dans le côté droit de l'affichage.) Sélectionnez le menu VOICE SCENE SETUP à l'aide du sélecteur de menu d'édition [EDIT ROTARY] et définissez en appuyant sur Unison Detune [UP/DOWN] une valeur approximative de "12" afin d'augmenter le désaccordage entre les notes à l'unisson.

7. Appliquez l'effet de chorus au son.
Sélectionnez le menu VOICE COMMON à l'aide du sélecteur de menu d'édition [EDIT ROTARY] et appuyez sur Vari EF Dry:Wet [UP/DOWN] afin d'attribuer à l'équilibre entre le son sans effet et le son de chorus une valeur approximative de "D<W10". (L'effet Chorus 1 est déjà assigné comme effet de variation.)

8. Déterminez la sensibilité à la vélocité des paramètres VCA.

Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCA], puis appuyez sur le bouton de contrôle 8 afin d'activer à l'affichage le paramètre Vel Sens (sensibilité à la vélocité). Définissez ensuite en tournant le bouton une valeur approximative de "+15" afin d'augmenter la sensibilité à la vélocité.

9. Réglez la fréquence de coupure et la sensibilité à la vélocité des paramètres VCF.

Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCF], puis appuyez une fois sur le bouton de contrôle 5 afin d'activer à l'affichage le paramètre VCF Cutoff. Définissez ensuite en tournant le bouton une valeur approximative de "75" afin d'adoucir le son.

Appuyez une fois sur le bouton de contrôle 8 afin d'activer à l'affichage le paramètre de sensibilité à la vélocité. Définissez ensuite en tournant le bouton une valeur approximative de "+15" afin d'augmenter la sensibilité à la force de jeu (vélocité) appliquée au filtre de voix VCF.

Effectuez ensuite un réglage supplémentaire du paramètre VCF Cutoff à l'aide du bouton de contrôle 5. Réglez le paramètre d'intensité de GE de filtre FEG Depth comme bon vous semble via le bouton 7, et réglez à nouveau via le bouton 8 le paramètre Vel Sens en fonction de votre jeu.

REMARQUE Le paramètre de sensibilité à la vélocité affecte le taux de changement du paramètre FEG Depth. Le paramètre FEG Depth détermine la portée du changement.

10. Appliquez un vibrato à la voix.

Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCO1], puis appuyez sur le bouton de contrôle 8 afin d'activer à l'affichage le paramètre Pmod Depth (intensité de modulation de hauteur). Définissez ensuite en tournant le bouton une valeur approximative de "+20" afin d'appliquer l'effet de vibrato à la voix durant le jeu.

Déterminez ensuite le vibrato appliqué via la molette [MODULATION] afin de contrôler la quantité de vibrato durant le jeu. Changez la valeur du paramètre Pmod Depth et sélectionnez "0".

Assignez à présent le paramètre d'intensité de modulation de hauteur Pmod Depth VCO1 à la molette [MODULATION] en employant un des 16 sets de réglages de la matrice des commandes d'édition.

Sélectionnez le menu VOICE SCENE SETUP à l'aide du sélecteur de menu d'édition [EDIT ROTARY].

- Appuyez sur Set No [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "Set1" apparaisse à l'affichage.
- Appuyez sur Param [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "VCO1 PmodDp" apparaisse à l'affichage.
- Appuyez sur Source [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "A.MW" apparaisse à l'affichage.

REMARQUE Vous pouvez également attribuer un numéro de changement de commande à la source afin de contrôler le paramètre. Dans ce cas, le numéro de changement de commande doit être identique au réglage défini pour les paramètres d'appareil de contrôle Control Device et de numéro de contrôle Control Number du menu UTILITY SETUP.

Vous pouvez contrôler le vibrato des paramètres VCO1 en déplaçant la molette [MODULATION]. Si vous souhaitez effectuer un réglage supplémentaire de la plage de contrôle de vibrato, appuyez sur Depth [UP/DOWN] afin de sélectionner une valeur approximative de "Dp+20".

Utilisez à présent un autre set de réglages de la matrice des commandes d'édition afin d'assigner également le paramètre d'intensité de modulation de hauteur Pmod Depth VCO2 à la molette [MODULATION].

- Appuyez sur Set No [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "Set 2" apparaisse à l'affichage. L'indication "Param Off" apparaît également à l'affichage.
- Appuyez sur Param [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "VCO2 PmodDp" apparaisse à l'affichage.
- Appuyez sur Source [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "A.MW" apparaisse à l'affichage.

Vous pouvez contrôler le vibrato des paramètres VCO2 en déplaçant la molette [MODULATION]. Si vous souhaitez effectuer un réglage supplémentaire de la plage de contrôle de vibrato, appuyez sur Depth [UP/DOWN] afin de sélectionner une valeur approximative de "Dp+20".

REMARQUE Essayez d'attribuer différentes valeurs d'intensité via la matrice des commandes d'édition aux paramètres VCO1 et VCO2 afin de juger de l'effet produit.

Vous disposez d'une foule d'autres paramètres que vous pouvez régler afin de créer le son que vous recherchez. Une fois que l'édition d'une voix est terminée, effectuez l'opération de sauvegarde de voix Voice Store afin de sauvegarder votre nouvelle voix. Pour des informations relatives à la sauvegarde des voix, reportez-vous à la page 98.

Son de piano électrique

Créez d'abord le son fondamental...

1. Sélectionnez une voix disponible pour l'édition.
Effectuez l'opération d'initialisation de voix de type 1 (Normal).

2. Définissez les caractéristiques fondamentales du son de piano électrique.
Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCO1], puis appuyez une fois sur le bouton de contrôle 4 afin d'activer à l'affichage le paramètre Edge. Tournez ensuite le bouton afin d'attribuer une valeur approximative de "50" à ce paramètre et d'ainsi polir le son.

Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [SYNC/FM].

- Tournez le bouton de contrôle 1 et attribuez "Sync+FMbth" au paramètre Algorithm. Le paramètre Sync est alors activé et la modulation de fréquence est appliquée aux oscillateurs maître et esclave des paramètres VCO1.

REMARQUE D'autres paramètres (à l'exception de "only FM") produiront également de bons résultats.

- Tournez le bouton de contrôle 2 afin d'attribuer une valeur approximative de "+33" au paramètre de synchronisation de hauteur Sync Pitch. Le son devient alors fort métallique.

3. Réglez l'oscillateur VCO2 afin de gonfler le son.
Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCO2], puis appuyez une fois sur le bouton de contrôle 4 afin d'activer à l'affichage le paramètre Edge.Tournez ensuite le bouton afin d'attribuer une valeur approximative de "50" à ce paramètre.

Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [MIX/VCF], puis appuyez sur le bouton de contrôle 2 afin d'activer à l'affichage le paramètre VCO2 Level. Tournez le bouton afin d'attribuer une valeur approximative de "127" à ce paramètre et de pouvoir entendre le son de l'oscillateur VCO2.

4. Effectuez un réglage précis du paramètre de sensibilité à la vélocité du GE d'amplitude AEG et des paramètres VCA.
Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCA].

- Tournez le bouton de contrôle 3 afin d'attribuer une valeur de "0" au paramètre Sustain.
- Tournez le bouton de contrôle 2 afin d'attribuer une valeur approximative de "83" au paramètre Decay.
- Tournez le bouton de contrôle 8 afin d'attribuer une valeur approximative de "+30" au paramètre de sensibilité à la vélocité Vel Sens et d'ainsi augmenter la sensibilité à la vélocité.

5. Effectuez un réglage précis des paramètres de soutien Sustain et d'estompement Decay du GE de filtre FEG.
Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCF].

- Tournez le bouton de contrôle 3 afin d'attribuer une valeur approximative de "40" au paramètre Sustain.
- Tournez le bouton de contrôle 2 afin d'attribuer une valeur approximative de "85" au paramètre Decay.

6. Réglez le paramètre de coupure du filtre de voix VCF Cutoff afin d'obtenir un son doux de piano électrique.
Tournez le bouton de contrôle 5 depuis le groupe de paramètres [VCF] afin d'attribuer une valeur approximative de "70" au paramètre VCF Cutoff.

7. Réglez la sensibilité à la vélocité du filtre.
Tournez le bouton de contrôle 8 depuis le groupe de paramètres [VCF] afin d'attribuer une valeur approximative de "+40" au paramètre Vel Sens. Cela vous permet de faire ressortir les aiguës lorsque vous appliquez une force de jeu plus importante.

8. Elargissez le son en appliquant un effet de chorus.
Sélectionnez le menu VOICE COMMON à l'aide du sélecteur de menu d'édition [EDIT ROTARY]. Appuyez sur Vari EF Dry:Wet [UP/DOWN] et sélectionnez une valeur approximative de "D<W10". (L'effet Chorus 1 est déjà assigné comme effet de variation.)

9. Appliquez un effet de réverbération au son.
Appuyez depuis le menu VOICE COMMON sur Dly/Rev EF Param [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "Rev Return" apparaisse à l'affichage. Appuyez ensuite sur Data [UP/DOWN] afin de sélectionner une valeur approximative de "20".

Réglez à présent quelques paramètres afin de conférer plus de profondeur et de dimension au son...

10. Réglez la matrice des commandes d'édition afin de contrôler l'estompement du GE d'amplitude (AEG Decay) via le contrôle de hauteur de note.
Le contrôle de hauteur de note vous permet de raccourcir l'estompement du GE d'amplitude dans la partie supérieure du clavier et de l'allonger dans la partie inférieure du clavier, produisant ainsi un son de piano électrique plus naturel.

Sélectionnez le menu VOICE SCENE SETUP à l'aide du sélecteur de menu d'édition [EDIT ROTARY].

- Appuyez sur Set No [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "Set 1" apparaisse à l'affichage.
- Appuyez sur Param [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "AEG Decay" apparaisse à l'affichage.
- Appuyez sur Source [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "KyTrk" (contrôle de hauteur de note) apparaisse à l'affichage.
- Appuyez sur Depth [UP/DOWN] afin de sélectionner une valeur de "Dp+ 9".

11. **Employez la matrice des commandes d'édition afin de contrôler l'estompement du GE de filtre (FEG Decay) via le contrôle de hauteur de note.**
Le contrôle de hauteur de note vous permet également de raccourcir l'estompement du GE de filtre dans la partie supérieure du clavier et de l'allonger dans la partie inférieure du clavier, produisant ainsi un son de piano électrique plus naturel.

Effectuez les opérations suivantes depuis le menu VOICE SCENE SETUP:
- Appuyez sur Set No [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "Set 2" apparaisse à l'affichage.
- Appuyez sur Param [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "FEG Decay" apparaisse à l'affichage.
- Appuyez sur Source [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "KyTrk" (contrôle de hauteur de note) apparaisse à l'affichage.
- Appuyez sur Depth [UP/DOWN] afin de sélectionner une valeur de "Dp+ 5".

12. **Employez la matrice des commandes d'édition afin de contrôler la synchronisation de hauteur (Sync Pitch) via le contrôle de hauteur de note.**
Le contrôle de hauteur de note vous permet de réduire l'effet du paramètre Sync Pitch dans la partie supérieure du clavier et d'accentuer son effet dans la partie inférieure du clavier.

Effectuez les opérations suivantes depuis le menu VOICE SCENE SETUP:
- Appuyez sur Set No [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "Set 3" apparaisse à l'affichage.
- Appuyez sur Param [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "Sync Pitch" apparaisse à l'affichage.
- Appuyez sur Source [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "KyTrk" (contrôle de hauteur de note) apparaisse à l'affichage.
- Appuyez sur Depth [UP/DOWN] afin de sélectionner une valeur de "Dp-18".

Enfin, réglez le GE de hauteur PEG afin de conférer une attaque plus prononcée au son de piano électrique. Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [PEG/LFO].
- Tournez le bouton de contrôle 1 et attribuez une valeur approximative de "+3" au paramètre d'estompement de GE de hauteur PEG Decay.
- Tournez le bouton de contrôle 2 et attribuez une valeur approximative de "10" au paramètre d'intensité de GE de hauteur PEG Depth.

Vous disposez d'une foule d'autres paramètres que vous pouvez régler afin de créer le son que vous recherchez. Une fois que l'édition d'une voix est terminée, effectuez l'opération de sauvegarde de voix Voice Store afin de sauvegarder votre nouvelle voix. Pour des informations relatives à la sauvegarde des voix, reportez-vous à la page 98.

Son d'orgue électronique

Créez d'abord le son fondamental...

1. **Sélectionnez une voix disponible pour l'édition.**
Effectuez l'opération d'initialisation de voix de type 1 (Normal).

2. **Sélectionnez l'onde d'impulsion correspondant à un son d'orgue traditionnel.**
Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCO1]. Tournez le bouton de contrôle 1 et attribuez "pulse" au paramètre d'onde Wave. Tournez le bouton de contrôle 4 afin d'attribuer une valeur approximative de "30" au paramètre de contour Edge. Cela vous permettra de polir les contours du son.

Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [SYNC/FM].
- Tournez le bouton de contrôle 1 et attribuez "Sync+FMbth" au paramètre Algorithm. Le paramètre Sync est alors activé et la modulation de fréquence est appliquée aux oscillateurs maître et esclave des paramètres VCO1.

REMARQUE D'autres paramètres (à l'exception de "only FM") produiront également de bons résultats.

- Tournez le bouton de contrôle 2 afin d'attribuer une valeur approximative de "+17" au paramètre de synchronisation de hauteur Sync Pitch.

3. **Descendez les paramètres VCO2 d'une octave afin de donner du corps au son d'orgue.**
Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCO2].
- Tournez le bouton de contrôle 4 afin d'attribuer une valeur approximative de "40" au paramètre de contour Edge.
- Tournez le bouton de contrôle 2 afin de diminuer le paramètre de hauteur Pitch jusqu'à la valeur "-12", soit une octave plus bas.

Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [MIX/VCF].
- Tournez le bouton de contrôle 2 afin d'attribuer une valeur de "127" au paramètre VCO2 Level. Cela vous permettra d'entendre le son de l'oscillateur VCO2.
- Tournez le bouton de contrôle 1 afin de réduire le paramètre VCO1 Level à une valeur approximative de "70".

4. **Appliquez un effet d'enceinte rotative au son d'orgue.**
Sélectionnez le menu VOICE COMMON à l'aide du sélecteur de menu d'édition [EDIT ROTARY].
- Appuyez sur Vari EF/EQ Param [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "VarEF" apparaisse à l'affichage.
- Appuyez sur Data [UP/DOWN] afin de sélectionner l'effet d'enceinte rotative "RotarySp".
- Appuyez sur Vari EF Dry:Wet [UP/DOWN] afin d'augmenter le niveau de l'effet jusqu'à une valeur approximative de "D<W10".

Réglez à présent quelques paramètres afin de conférer plus de profondeur et de dimension au son...

5. **Réglez la molette [MODULATION] afin de contrôler la vitesse de l'effet d'enceinte rotative.**
   Sélectionnez le menu VOICE SCENE SETUP à l'aide du sélecteur de menu d'édition [EDIT ROTARY].
   - Appuyez sur Control Matrix Set No [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "Comn1" (paramètres communs 1) apparaisse à l'affichage.
   - Appuyez sur Param [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "Vari Param" (paramètre de variation) apparaisse à l'affichage.
   - Appuyez sur Source [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "A.MW" (molette de modulation) apparaisse à l'affichage. Lorsque vous actionnez la molette [MODULATION], la vitesse de rotation de l'effet d'enceinte rotative change en conséquence.
   - Appuyez sur Depth [UP/DOWN] afin de sélectionner une valeur de "Dp+10".

6. **Ajoutez le "clic" caractéristique des orgues à l'aide du GE de hauteur PEG.**
   Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [PEG/LFO].
   - Tournez le bouton de contrôle 1 afin d'attribuer une valeur comprise entre "+1" et "+4" au paramètre d'estompement de GE de hauteur PEG Decay.
   - Tournez le bouton de contrôle 2 afin d'attribuer une valeur approximative de "+20" au paramètre d'intensité de GE de hauteur PEG Depth. Cela vous permet de simuler le "clic" produit par les orgues lors du déclenchement de la note.

Vous disposez d'une foule d'autres paramètres que vous pouvez régler afin de créer le son que vous recherchez. Une fois que l'édition d'une voix est terminée, effectuez l'opération de sauvegarde de voix Voice Store afin de sauvegarder votre nouvelle voix. Pour des informations relatives à la sauvegarde des voix, reportez-vous à la page 98.

Son de cuivres de synthé

Créez d'abord le son fondamental...

1. **Sélectionnez une voix disponible pour l'édition.**
   Effectuez l'opération d'initialisation de voix de type 1 (Normal).

2. **Afin de pouvoir créer un son composé de plusieurs couches, il convient d'employer les oscillateurs VCO1 et VCO2.**
   Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [MIX/VCF], puis appuyez une fois sur le bouton de contrôle 2 afin d'activer à l'affichage le paramètre VCO2 Level. Définissez ensuite en tournant le bouton une valeur de "127" afin de pouvoir entendre le son de l'oscillateur VCO2.

3. **Réglez l'intervalle entre les oscillateurs.**
   Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCO2], puis appuyez une fois sur le bouton de contrôle 3 afin d'activer à l'affichage le paramètre Fine Tune. Définissez ensuite en tournant le bouton une valeur approximative de "-4" afin de créer un léger intervalle.

4. **Réglez les paramètres FEG, VCF Cutoff et FEG Depth afin d'obtenir un son de cuivre typique.**
   Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCF].
   - Tournez le bouton de contrôle 1 afin d'attribuer une valeur approximative de "40" au paramètre d'attaque Attack.
   - Tournez le bouton de contrôle 2 afin d'attribuer une valeur approximative de "55" au paramètre d'estompement Decay.
   - Tournez le bouton de contrôle 3 afin d'attribuer une valeur approximative de "40" au paramètre de soutien Sustain.
   - Tournez le bouton de contrôle 5 afin d'attribuer une valeur approximative de "55" au paramètre de coupure du filtre de voix VCF Cutoff.
   - Tournez le bouton de contrôle 7 afin d'attribuer une valeur approximative de "+55" au paramètre d'intensité de GE de filtre FEG Depth.

Réglez à présent quelques paramètres afin de conférer plus de profondeur et de dimension au son...

5. **Accentuez les caractéristiques propres aux cuivres des paramètres VCO1 à l'aide du GE de hauteur PEG.**
   Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [PEG/LFO].
   - Tournez le bouton de contrôle 1 afin d'attribuer une valeur approximative de "+15" au paramètre d'estompement du GE de hauteur PEG Decay.
   - Tournez le bouton de contrôle 2 afin d'attribuer une valeur approximative de "-2" au paramètre d'intensité du GE de hauteur PEG Depth.
   - Tournez le bouton de contrôle 3 afin d'attribuer "VCO1" au paramètre de commutateur de GE de hauteur PEG Sw.

6. **Appliquez un vibrato à la voix.**
   Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [VCO1], puis appuyez sur le bouton de contrôle 8 afin d'activer à l'affichage le paramètre Pmod Depth (intensité de modulation de hauteur). Définissez ensuite en tournant le bouton une valeur approximative de "+20" afin d'appliquer l'effet de vibrato à la voix durant le jeu.

   Déterminez ensuite le vibrato appliqué via la molette [MODULATION] afin de contrôler la quantité de vibrato durant le jeu. Changez la valeur du paramètre Pmod Depth et sélectionnez "0".

   Assignez à présent le paramètre d'intensité de modulation de hauteur Pmod Depth VCO1 à la molette [MODULATION] en employant un des 16 sets de réglages de la matrice des commandes d'édition.

   Sélectionnez le menu VOICE SCENE SETUP à l'aide du sélecteur de menu d'édition [EDIT ROTARY].
   - Appuyez sur Set No [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "Set 1" apparaisse à l'affichage.
   - Appuyez sur Param [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "VCO1 PmodDp" apparaisse à l'affichage.
   - Appuyez sur Source [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "A.MW" apparaisse à l'affichage.

   REMARQUE Vous pouvez également attribuer un numéro de changement de commande à la source afin de contrôler le paramètre. Dans ce cas, le numéro de changement de commande doit être identique au réglage défini pour les paramètres d'appareil de contrôle Control Device et de numéro de contrôle Control Number du menu UTILITY SETUP.

   Vous pouvez contrôler le vibrato des paramètres VCO1 en déplaçant la molette [MODULATION]. Si vous souhaitez effectuer un réglage supplémentaire de la plage de contrôle de vibrato, appuyez sur Depth [UP/DOWN] afin de sélectionner une valeur approximative de "Dp+20".

7. **Appliquez un effet de réverbération au son.**
   Sélectionnez le menu VOICE COMMON à l'aide du sélecteur de menu d'édition [EDIT ROTARY] et appuyez sur Dly/Rev EF Param [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "Rev Return" apparaisse à l'affichage. Appuyez ensuite sur Data [UP/DOWN] afin de sélectionner une valeur approximative de "30".

Vous disposez d'une foule d'autres paramètres que vous pouvez régler afin de créer le son que vous recherchez. Une fois que l'édition d'une voix est terminée, effectuez l'opération de sauvegarde de voix Voice Store afin de sauvegarder votre nouvelle voix. Pour des informations relatives à la sauvegarde des voix, reportez-vous à la page 98.

Son de synthétiseur solo

Créez d'abord le son fondamental...

1. **Sélectionnez une voix disponible pour l'édition.**
   Effectuez l'opération d'initialisation de voix de type 1 (Normal).

2. **Réglez le paramètre Sync Algorithm afin d'obtenir un son de mouvement lent.**
   Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [SYNC/FM].
   - Tournez le bouton de contrôle 1 et attribuez "Sync+FMbth" au paramètre d'algorithme Algorithm. Le paramètre de synchronisation Sync est alors activé et la modulation de fréquence est appliquée aux oscillateurs maître et esclave des paramètres VCO1.

   REMARQUE D'autres paramètres (à l'exception de "only FM") produiront également de bons résultats.

   - Tournez le bouton de contrôle 2 afin d'attribuer une valeur approximative de "+10" au paramètre de synchronisation de hauteur Sync Pitch.
   - Tournez le bouton de contrôle 3 afin d'attribuer une valeur approximative de "+20" au paramètre d'intensité de synchronisation de hauteur Sync Pitch Depth.
   - Tournez le bouton de contrôle 4 afin d'attribuer "LFO1" au paramètre de source de hauteur Pitch Source.

3. **Ralentissez la vitesse de l'oscillateur LFO1.**
   Appuyez sur le sélecteur KNOB PARAMETER GROUP [PEG/LFO], puis appuyez sur le bouton de contrôle 6 afin d'activer à l'affichage le paramètre LFO1 Speed (vitesse d'OBF 1). Définissez ensuite en tournant le bouton une valeur approximative de "8".

4. **Changez l'onde de l'oscillateur LFO1.**
   Appuyez sur le bouton de contrôle 5 afin d'activer à l'affichage le paramètre LFO1 Wave. Tournez le bouton afin de sélectionner l'onde "sine ››". Cette dernière décale l'onde entière au-dessus de la ligne 0. Cela vous permettra de créer un son de synthétiseur solo plus caractéristique.

Réglez à présent quelques paramètres afin de conférer plus de profondeur et de dimension au son...

5. **Réglez le son pour le jeu en portamento.**
   Appuyez sur le bouton de contrôle 4 depuis le groupe de paramètres [PEG/LFO] afin d'activer à l'affichage le paramètre de temps de portamento Port Time. Tournez ensuite le bouton afin de sélectionner une valeur approximative de "60".

   REMARQUE Si l'indication "–" clignote alternativement avec la valeur du paramètre Port Time à l'affichage, le synthétiseur vous indique que le paramètre de portamento est désactivé. Pour activer le paramètre de portamento, appuyez une fois sur le sélecteur de mode [PORTAMENTO].

6. **Déterminez le son de synthétiseur solo pour le jeu lié (legato).**
   Sélectionnez le menu VOICE SCENE SETUP à l'aide du sélecteur de menu d'édition [EDIT ROTARY] et appuyez sur Poly [UP/DOWN] afin de sélectionner le mode polyphonique "legat" (legato). Le clavier produit alors une note monaurale, et vous pouvez ainsi lier les notes basses.

7. **Grossissez le son à l'aide du jeu à l'unisson.**
   Appuyez une fois sur le sélecteur de mode [LAYER] afin de sélectionner le mode d'unisson. (L'indication "UNISON" apparaît alors dans le côté droit de l'affichage.) Le mode d'unisson superpose cinq sons par note et vous permet de grossir considérablement le son.

8. **Appliquez un effet de délai au son.**
   Sélectionnez le menu VOICE COMMON à l'aide du sélecteur de menu d'édition [EDIT ROTARY] et appuyez sur Dly/Rev EF Param [UP/DOWN] jusqu'à ce que l'indication "Dly Return" apparaisse à l'affichage. Appuyez ensuite sur Data [UP/DOWN] afin de sélectionner une valeur approximative de "30".

Vous disposez d'une foule d'autres paramètres que vous pouvez régler afin de créer le son que vous recherchez. Une fois que l'édition d'une voix est terminée, effectuez l'opération de sauvegarde de voix Voice Store afin de sauvegarder votre nouvelle voix. Pour des informations relatives à la sauvegarde des voix, reportez-vous à la page 98.

A propos de la norme MIDI

Le mot "MIDI" (de l'anglais Musical Instrument Digital Interface) désigne une interface numérique pour instruments de musique permettant à ces derniers de communiquer entre eux par la transmission et la réception de messages (ou données) compatibles de note, de changement de commande, de changement de programme ainsi que toute une série d'autres messages MIDI. Ainsi, le AN1x peut contrôler un appareil MIDI en transmettant des données liées aux notes ainsi que divers autres types de données de contrôleur. Vous pouvez également contrôler le AN1x en lui envoyant des messages MIDI. Cela vous permet de définir automatiquement le mode de générateur de son, les canaux MIDI, les voix et les effets, et de modifier les valeurs des paramètres.

Messages MIDI transmis et reçus par le AN1x

Les messages MIDI peuvent être classés en deux groupes: les messages relatifs aux canaux et les messages liés au système. Vous trouverez ci-dessous une description des divers types de messages MIDI que le AN1x peut transmettre et recevoir.

1. Messages de canal

Les messages de canal correspondent à des données liées au jeu sur le clavier et applicables à un canal spécifique.

Messages de note présente/ de note absente ("note on"/"note off")

Ces messages sont générés lorsque vous enfoncez et relâchez les touches du clavier.

Plage de réception des notes: C2 (0) à G8 (127), C3 = 60

Plage de vélocité: 1 à 127 (Seule la vélocité de note présente est reçue.)

Note présente: générée lorsqu'une touche du clavier est enfoncée

Note absente: générée lorsqu'une touche du clavier est relâchée

Chaque message MIDI comporte un numéro de note spécifique identifiant la touche enfoncée, ainsi qu'une valeur de vélocité correspondant à la force avec laquelle la touche est enfoncée.

Messages de changement de commande

Les messages de changement de commande vous permettent de sélectionner une banque de voix, de contrôler le volume, le panoramique, la modulation, le temps de portamento, la brillance ainsi qu'une série d'autres paramètres de contrôleur via des numéros spécifiques de changement de commande correspondant à chacun des différents paramètres.

Messages de modulation (commande n°001)

Ces messages vous permettent de contrôler l'intensité du vibrato via la molette de modulation.

La valeur 127 correspond à un effet de vibrato maximum et la valeur 0 à aucun effet de vibrato.

Messages de temps de portamento (commande n°005)

Ces messages vous permettent de contrôler la durée de l'effet de portamento. Ce dernier correspond à un glissement continu de hauteur entre des notes jouées successivement.

Lorsque le paramètre de commutateur de portamento est activé ("on"), la valeur spécifiée via ce message permet de régler la vitesse du changement de hauteur. La valeur 127 correspond à un temps de portamento maximum et la valeur 0 à un temps de portamento minimum.

Messages d'entrée de MSB (commande n°006)
Messages d'entrée de LSB (commande n°038)

Ces messages vous permettent de définir la valeur du paramètre spécifié via les messages RPN MSB/LSB. La valeur de paramètre est déterminée par la combinaison des messages MSB et LSB.

Messages de volume général (commande n°007)

Ces messages vous permettent de contrôler le volume du AN1x.

La valeur 127 correspond à un volume maximum et la valeur 0 coupe complètement le volume. Par défaut, le message 007 (de volume général) est transmis depuis un contrôleur optionnel connecté à la borne FOOT VOLUME située sur le panneau arrière de l'appareil.

Messages de panoramique (commande n°010)

Ces messages vous permettent de contrôler l'emplacement de chaque voix dans l'image stéréo (pour un signal stéréo).

La valeur 127 correspond à l'extrême droite de l'image stéréo et la valeur 0 à l'extrême gauche de cette image.

Messages d'expression (commande n°011)

Ces messages vous permettent de contrôler l'expression de chaque voix durant le jeu.
La valeur 127 correspond à un volume de jeu maximum et la valeur 0 coupe complètement le volume de jeu.

Messages de commutateur de maintien (commande n°064)

Ces messages vous permettent d'activer et de désactiver l'effet de maintien.

Les valeurs entre 64 et 127 permettent d'activer l'effet de maintien, tandis que les valeurs entre 0 et 63 désactivent cet effet.

Messages de commutateur de portamento (commande n°065)

Ces messages vous permettent d'activer et de désactiver l'effet de portamento.

Les valeurs entre 64 et 127 permettent d'activer l'effet de portamento, tandis que les valeurs entre 0 et 63 désactivent cet effet.

Messages de contenu harmonique (commande n°071)

Ces messages vous permettent de régler la résonance du filtre de voix définie pour chaque voix.

Des valeurs supérieures produisent un son plus caractéristique et empreint de plus de résonance. Selon la voix, la plage produisant un effet pourrait être plus étroite que la plage de réglage disponible.

Messages de temps de relâchement (commande n°072)

Ces messages vous permettent de régler directement le temps de relâchement du générateur d'enveloppe d'amplitude défini pour chaque voix.

Messages de temps d'attaque (commande n°073)

Ces messages vous permettent de régler directement le temps d'attaque du générateur d'enveloppe d'amplitude défini pour chaque voix.

Messages de brillance (commande n°074)

Ces messages vous permettent de régler directement la fréquence de coupure du filtre appliqué à chaque voix.
Des valeurs inférieures produisent un son plus doux. Selon la voix, la plage produisant un effet pourrait être plus étroite que la plage de réglage disponible.

Messages d'intensité d'effet 1 (réverbération) (commande n°091)

Ces messages vous permettent de régler le niveau d'envoi de l'effet de réverbération.

Messages d'intensité d'effet 3 (chorus de variation) (commande n°093)

Ces messages vous permettent de régler l'équilibre entre le son sans effet et le son de chorus de variation.

Messages d'intensité d'effet 4 (niveau d'envoi de délai) (commande n°094)

Ces messages vous permettent de régler le niveau d'envoi de l'effet de délai.

Messages d'incrément de données (commande n°096)

Messages de décrément de données (commande n°097) pour RPN

Ces messages vous permettent d'augmenter et de diminuer la valeur MSB du paramètre de sensibilité de variation de hauteur.
Il vous faut assigner à l'avance un de ces paramètres via le RPN de l'appareil externe.

Le multiplet de donnée est ignoré.

Une fois la valeur maximum ou minimum atteinte, plus aucune incrémentation ou décrémentation n'est effectuée.
(L'incrémentation du paramètre d'accordage fin n'entraîne pas l'incrémentation du paramètre d'accordage approximatif.)

Messages RPN (numéro de paramètre enregistré) LSB (commande n°100)

Messages RPN (numéro de paramètre enregistré) MSB (commande n°101)

Ces messages vous permettent de décaler, d'ajouter ou de soustraire des valeurs à la valeur de sensibilité à la variation de hauteur d'une partie.

Envoyez d'abord les messages RPN MSB et RPN LSB afin de définir le paramètre à contrôler. Réglez ensuite la valeur du paramètre déterminé à l'aide de la commande d'incrémentation/de décrémentation de données.

Notez qu'une fois que le RPN a été réglé pour un canal, les entrées de données suivantes seront interprétées comme changement de valeur pour le même RPN. Aussi, afin d'éviter tout résultat inattendu, veillez à définir une valeur nulle (7FH, 7FH) après avoir réglé le RPN.

Les messages recevables sont les suivants :

RPN MSB	RPN LSB	PARAMETRE
00	00	Sensibilité Pitch Bend
00	01	Accord fin
00	02	Approximatif
7F	7F	Nul.

Messages de mode de canal

Les messages de mode de canal suivants peuvent être reçus.

2nd BYTE	3rd BYTE	MESSAGE
120	0	Tous sons coupés
121	0	Tous contrôleurs réinitialisés
123	0	Tous notes coupées
126	0 ~ 16	Mono
127	0	Poly

Messages de coupure de tout son (commande n°120)

Ces messages vous permettent de couper tous les sons en cours de reproduction sur le canal spécifié. Toutefois, le statut des messages de canal tels que les messages de note présente et de maintien ne change pas.

Messages d'initialisation de tous les contrôleurs (commande n°121)

Ces messages vous permettent d'initialiser les valeurs des contrôleurs suivants: variation de hauteur, pression de canal, commutateur de soutien, modulation, expression, portamento, RPN*, volume, panoramique, niveaux d'envoi d'effet 1, 3 et 4.

* Nombre non spécifié; les données internes ne changent pas.

Messages de coupure de toutes les notes (commande n°123)

Ces messages vous permettent de couper toutes les notes en cours de reproduction sur le canal spécifié.
Toutefois, si le paramètre de commutateur de maintien ou de sostenuto est activé, les notes continueront d'être reproduites jusqu'à ce que vous désactiviez ces paramètres.

Messages mono (commande n°126)

Ces messages produisent un résultat identique à celui obtenu à la réception des messages de coupure de tout son. Si le 3ème multiplet (numéro mono) est compris dans la plage de 0 à 16, ces messages activent le mode mono (Mode 4 : m = 1) pour le canal correspondant.

Messages polyphoniques (commande n°127)

Ces messages produisent un résultat identique à celui obtenu à la réception des messages de coupure de tout son et activent le mode polyphonique (Mode 3) pour le canal correspondant.

Messages de changement de programme

Ces messages vous permettent de sélectionner les voix.

Messages de pression après enfoncement de canal

Ces messages vous permettent de contrôler sur le canal entier les sons via la pression appliquée sur les touches du clavier après l'enfoncement initial de ces dernières.

Messages de variation de hauteur

Ces messages sont des messages continus de contrôleur vous permettant d'augmenter ou de diminuer de la valeur et sur la durée spécifiées la hauteur des notes déterminées.

2. Messages du système

Les messages du système correspondent aux données liées à l'ensemble du système de l'appareil.

Messages exclusifs du système

Les messages exclusifs du système commandent plusieurs paramètres du AN1x, dont le volume général, l'accordage principal, le type d'effet ainsi qu'une série d'autres paramètres.

Messages de volume général

Lorsque ce message est reçu, le MSB de volume est valide pour le paramètre du système.

F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (hexadécimal)

* mm(MSB) = valeur de volume appropriée, ll(LSB) = ignoré

Messages de détection active

Une fois qu'un message FE (détection active) est reçu, si aucune donnée MIDI n'est reçue par la suite pendant un intervalle de temps dépassant 300 msec environ, le AN1x exécutera les mêmes fonctions qu'à la réception de messages de coupure de tout son, de coupure de toutes les notes et d'initialisation de tous les contrôleurs, et passera ensuite à un statut dans lequel la détection active est désactivée.

Pour de plus amples informations relatives aux divers messages MIDI, reportez-vous à la section du format des données MIDI dans le supplément "Liste des données".

Modes de changement de commande

Le AN1x vous propose deux modes de changement de commande. Le mode 1 correspond à la liste des paramètres de changement de commande telle que la définit la norme MIDI. Le mode 2 correspond à une liste spéciale de paramètres de changement de commande propres au AN1x.

Pour des informations relatives au changement de mode, reportez-vous à la page 96. Vous trouverez dans le supplément "Liste des données" la liste des paramètres de changement de commande pour chaque mode.

Messages d'erreur

Le AN1x pourrait afficher les messages d'erreur suivants durant le fonctionnement. Ces messages vous indiquent des problèmes ou des erreurs d'utilisation, ou vous fournissent des informations. Vous trouverez ci-dessous des explications pour chacun de ces messages.

Battery Low

La tension de la pile de sauvegarde interne est basse et l'appareil ne peut sauvegarder le contenu de la mémoire. Sauvegardez les données à l'aide d'un support de sauvegarde MIDI et faites remplacer la pile de sauvegarde chez votre revendeur Yamaha ou par un centre de réparation Yamaha agréé.

Device No.=off Error

L'appareil ne peut transmettre des données de transfert global, car le paramètre de numéro d'appareil est désactivé.

Device Number Error

L'appareil ne peut recevoir des données de transfert global, car le numéro d'appareil défini est incorrect. Veillez à attribuer un même numéro d'appareil au AN1x et à l'appareil externe.

Not Scene Ctrl

L'appareil ne peut recevoir les messages exclusifs du système, car la fonction Contrôle de SCENE est désactivée. Appuyez sur les deux touches SCENE afin d'activer cette fonction.

Illegal Data

Une erreur s'est produite durant la réception de données MIDI. Effectuez à nouveau l'opération de transfert des données.

MIDI Buffer Full!

Le AN1x reçoit trop de données MIDI. Eliminez les données MIDI qui ne sont pas nécessaires.

SysEx Adrs Error

L'adresse du message exclusif du système reçu est incorrecte. Vérifiez l'adresse des données de transfert.

SysEx Data Error

Les données du message exclusif du système reçu sont incorrectes. Vérifiez le contenu des données de transfert (le MSB indispensable, les données LSB, etc.).

SysEx Size Error

La taille du message exclusif du système reçu est incorrecte. Vérifiez la taille des données de transfert.

Chek Sum Error

Le message exclusif du système de total de contrôle reçu est incorrect. Vérifiez le message de total de contrôle des données de transfert.

Receiving Bulk

Le AN1x affiche ce message à la réception de données de transfert global.

Guide de dépannage

Vous trouverez dans cette section une série de conseils de dépannage ainsi que des numéros de pages de référence qui vous aideront à résoudre les problèmes les plus souvent rencontrés durant l'emploi du AN1x. Dans la plupart des cas, ces problèmes sont simplement causés par des réglages incorrects. Aussi, avant de faire appel à un réparateur, veuillez lire attentivement les conseils de dépannage ci-dessous afin d'essayer d'identifier l'origine du problème et de résoudre ce dernier.

Aucun son n'est produit.

- Le réglage de volume est-il correct?
- Si vous avez connecté un contrôleur au pied à la borne [FOOT VOLUME], ce contrôleur est-il enfoncé?
- Le niveau du paramètre VCA Volume est-il suffisamment élevé? (page 69)
- Le niveau du paramètre Mixer VCO est-il suffisamment élevé? (page 66)
- Le réglage du paramètre VCO Cutoff est-il trop bas? (page 65)
- Le réglage du paramètre VCO Pulse Width est-il correct? (page 62)
- Les réglages d'effets sont-ils corrects? (pages 77, 79)
- Le canal de réception MIDI est-il désactivé? (page 93)
- Les connexions des enceintes ou des autres éléments audio sont-elles correctes? (page 12)
- Le paramètre Local du clavier est-il désactivé? (page 94)
- Si vous reproduisez des données de morceau via un appareil externe, les réglages des paramètres du morceau liés au volume et à l'expression sont-ils corrects?
- Le réglage du paramètre Velocity est-il assez élevé? (page 92)
- Le réglage du paramètre Split Point est-il correct? (page 77)

La fonction Arpegiator ou Step Sequencer ne produisent pas de son.

- Le réglage du paramètre Velocity est-il assez élevé? (page 70)
- Le sélecteur de mode [ARPEGGIO/SEQ] est-il activé? (page 33)
- Le réglage du paramètre Scene est-il identique à celui du menu ARPEGGIO/SEQ SETUP? (page 87)
- Le réglage des paramètres Keyboard Mode et Split Point est-il correct? (pages 86, 77)

Le son est déformé.

- Les réglages d'effets sont-ils corrects? (pages 77, 79)
- Le niveau de volume est-il trop élevé?
- Les réglages des paramètres SYNC/FM d'oscillateur sont-ils corrects? (page 58)
- Le niveau du paramètre VCA Feedback est-il trop élevé? (page 69)
- Le réglage du paramètre Noise Level est-il trop élevé? (page 66)

Le niveau du son est trop bas.

- Le réglage des paramètres de volume MIDI et d'expression MIDI est-il trop bas?
- Le réglage du paramètre Velocity du menu UTILITY SETUP est-il trop bas? (page 92)
- Le réglage du paramètre HPF Cutoff est-il trop élevé? (page 67)

La hauteur est incorrecte.

- Avez-vous attribué la valeur "0" aux paramètres liés à l'accordage? Contrôlez les paramètres VCO Pitch, Fine (pages 61, 62), Master Tune (page 92) et Keyboard Transpose (page 92).
- Les réglages des paramètres SYNC/FM d'oscillateur sont-ils corrects? (page 59)

Le son est saccadé et coupé.

- Avez-vous dépassé la polyphonie maximum du AN1x?
- Le paramètre Free EG modifie-t-il le volume ou la fréquence de coupure de reproduction? (page 83)
- Le réglage des paramètres Step Sequencer Note et Velocity est-il correct? (page 84)

L'appareil ne reproduit simultanément qu'une seule note.

- Avez-vous sélectionné le paramètre Legato ou Mono pour le mode Poly? (page 72)

Les effets ne sont pas audibles.

- Le commutateur Effect Bypass est-il activé? (page 80)

La fonction de portamento n'est pas activée.

- Le sélecteur de mode [PORTAMENTO] est-il activé ("on")? (page 24)

Le mode Store ne peut être activé.

- Avez-vous attribué le réglage Record Standby au paramètre Free EG? (page 83)

Tableau vierge

Numéro de voix **Nom de voix**

Paramètres Common

Layer	Unison		SCENE SELECT	PORTAMENTO	LAYER	ARPEGGIO/SEQ			Dly/Rev Connection
Pan	Separate	Detune					Tempo	Split Pnt	

Types d'effet de variation

Effect Type		
	Param	Data
1		
2		
3		
4		
5		
6		
elm	Dry:Wet	

Egaliseur à 3 bandes

Effect Type	3 Band Equalizer	
	Param	Data
1	Low Freq	
2	Low Gain	
3	Mid Freq	
4	Mid Gain	
5	Mid Reso	
6	High Freq	
7	High Gain	

Types d'effet de délai

Effect Type		
	Param	Data
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
	Return	

Types de réverbération

Effect Type		
	Param	Data
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
	Return	

Free EG de voix à 4 pistes

Track Common			
Trigger	Loop Type	Length	Key Track

Track		
Track No	Param	Scene Sw
1		
2		
3		
4		

Arpeggio Sequencer de voix

Common				
Arp/SEQ	Type/No	KbdMode	Hold	SceneSw
Arp Seq				

Arpeggio	Play EF		
Subdivide	Swing	Velocity	Gate Time
/	%	%	%

Step Sequencer de voix

Step / Event	1	2	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14	15	16
Ctrl Chng								
Gate Time								
Velocity								
Note								

Pattern			
Base Unit	Length	LoopType	Ctrl No

Faites une copie de cette page afin d'y noter vos réglages.

ANNEXE

Configuration Voice Scene

	Mode		
	Poly	Port	LFO Rst
Scene			

Matrice des commandes d'édition

Ctrl Matrix			
Set No	Param	Source	Depth
Pitch Up			
Pitch Down			
Set 1			
Set 2			
Set 3			
Set 4			
Set 5			
Set 6			
Set 7			
Set 8			

Ctrl Matrix			
Set No	Param	Source	Depth
Set 9			
Set 10			
Set 11			
Set 12			
Set 13			
Set 14			
Set 15			
Set 16			
Common 1			
Common 2			

Types KNOB PARAMETER

SYNC/FM

Algorithm	Sync Pitch	Sync Pitch Depth	Sync Pitch Src
Sync Pmod Sw	FM Depth	FM Src1	FM Src2

PEG/LFO

PEG Decay	PEG Depth	PEG Sw	Port Time
LFO1 Wave	LFO1 Spd	LFO Dly	LFO2 Spd

VCO1

Wave	Pitch	Fine	Edge
PW	PWM Depth	PWM Src	PmodDepth

VCO2

Wave	Pitch	Fine	Edge
PW	PWM Depth	PWM Src	PmodDepth

VCF

Attack	Decay	Sustain	Release
VCF Cutoff	Resonance	FEG Depth	Vel Sens

MIX/VCF

VCO1 Level	VCO2 Level	Ring Mod	Noise Level
HPF	VCF Type	Fmod Depth	Key Track

VCA

Attack	Decay	Sustain	Release
Feedback	Volume	Amod Depth	Vel Sens

ASSIGN

ASSIGN 1	ASSIGN 2	ASSIGN 3	ASSIGN 4
ASSIGN 5	ASSIGN 6	ASSIGN 7	ASSIGN 8

Faites une copie de cette page afin d'y noter vos réglages.

Spécifications

CLAVIER	61 touches (toucher initial/pression après enfoncement)
GENERATEUR DE SON	Du type Analog Physical Modeling (synthèse analogique), 2 oscillateurs VCO (Sync, FM)/Ring Mod/Noise/ 2 OBF/GE de hauteur/Filtre VCF (GE de filtre)/Amplitude VCA (GE d'amplitude)
POLYPHONIE	10 notes (maximum)
CAPACITES MULTI-TIMBRE	2 timbres maximum (pour une polyphonie de 5 + 5 notes)
EFFETS	Variation: 14, Egalisation: 1 (égaliseur stéréo à 3 bandes), Délai: 5, Réverbération: 8
MEMOIRE DE VOIX	128 voix utilisateur
FONCTION ARPEGGIATOR	30 figures préprogrammées
SEQUENCEUR STEP	Figures de voix pour chaque voix plus 128 figures utilisateur
FONCTION FREE EG	Nombre de pistes: 4 pistes de paramètres par voix (16,0 secondes maximum par piste)
CONTROLEURS	Molette PITCH BEND, molette MODULATION (assignable), contrôleur à ruban XZ (assignable), sélecteur de menu d'édition EDIT ROTARY (6 segments), bouton de contrôle (avec fonction de bouton-poussoir) x 8, bouton de volume
COMMANDES DU PANNEAU	Boutons de sélection de groupe de paramètres x 8 (PEG/LFO, VCO1, VCO2, SYNC/FM, MIX/VCF, VCF, VCA, ASSIGN), Data x 20, Layer x 1, Portamento x 1 (on/off), Arpeg/SEQ x 1 (on/off), Store x 1, Voice Select x 2 (-/NO, +/YES/ENTER), entrée de données x 10 (0-9), Scene x 2 (Scene 1, 2)
AFFICHAGE	Affichage à cristaux liquides "Custom" (à 15 caractères et à rétroéclairage), témoin DEL (rouge) SCENE x 2, témoin rouge de sélection de groupe de paramètres x 8
BORNES	PHONES (casque d'écoute), OUTPUT (sortie stéréo L (Mono)/R), Phone x 2, FOOT CONTROLLER [contrôleur au pied (assignable)], FOOT VOLUME [contrôleur de volume au pied (assignable)], FOOT SWITCH [commutateur au pied (assignable)], MIDI IN/OUT/THRU OUTPUT LEVEL
NIVEAU DE SORTIE	Casque d'écoute: -2,9 ± 2,0 dBm (330 Ω), sortie stéréo: +4,0 ± 2,0 dBm (10 kΩ)
ALIMENTATION	Adaptateur secteur Yamaha PA-3B ou adaptateur équivalent
DIMENSIONS	986 (L) x 285 (P) x 103 (H) mm
POIDS	7.5 kg
ACCESSOIRES	Mode d'emploi, Liste de données, adaptateur secteur (PA-3B)

Les caractéristiques techniques et les descriptions du mode d'emploi ne sont données que pour information. Yamaha Corp. se réserve le droit de changer ou modifier les produits et leurs caractéristiques techniques à tout moment sans aucun avis. Du fait que les caractéristiques techniques, les équipements et les options peuvent différer d'un pays à l'autre, adressez-vous au distributeur Yamaha le plus proche.

Index

A

Accord général 92
AEG 32
Affichage 17
Affichage du nom de voix 15
Algorithme 31, 59
Amplificateurs 10
Annexe 101
Arpeggio Subdivide 34, 88
ARPEGGIO/SEQ 33
Arp/SEQ 85
Assignation C#1 40
Assignation des paramètres de commande 95
Assignation 70
Attaque (VCA) 68
Attaque (VCF) 64

B

Banque 90
Banques de motifs Séquenceur pas à pas 39
BEF (Filtre coupe-bande) 67
Bouton rotatif d'édition [EDIT ROTARY] 28
Bouton VOLUME 6
Bouton (SEQ EDIT/SETUP) 89
Boutons de contrôle du son 16, 26
BPF(Filtre passe-bande) 67

C

Chargement de SCENE 22
chrd&norm (Accord & Normal) 35, 36, 86
chrd 35, 36, 86
Chute PEG 55
Chute (VCA) 68
Chute (VCF) 64
Commun 85
Control No (Contrôle UTILITY) 50, 95
Contrôle de SCENE 20
Contrôle Direct 75
Commande (UTILITY) 95
Contrôleur RIBBON 16
Contrôleur 11, 49
Copie 49, 83
Coupure HPF 67
Coupure VCF 65

D

DC In 7
Démo 13
Dépannage 113
Detune (Unison VOICE COMMON) 76
Dispositif (Contrôle UTILITY) 95
Dly/Rev EF 79
Donnée (Dly/Rev EF) 79
Donnée (Vari EF/EQ) 78
Données de système 9
Données de voix 9
DUAL UNISON 23
DUAL 23
Durée de portamento (PEG/LFO) 25, 56

E

easy (Kbd Vel) 93
Echange de SCENE 22
Edge (VCO1, VCO2) 62
Edition bouton 53
Edition des paramètres de panneau 71
Edition des paramètres 72
Edition (approximative/précise) 26
Edition, Paramètre panneau 71
Edition, Séquenceur pas à pas 44
EF Bypass 80
EFFET 11, 77, 79
EQ 77
Evénement 44, 89
Exemples de création de voix 101

F

Feedback 69
FEG 31
Filtre passe-bas (LPF24/18/12) 67
Filtres 10
Fine (VCO1, VCO2) 62
FM Source 1 60
FM Source 2 60
FM 31
Fonction Arpège 33
Fonction d'assignation de commande 95
Fonctions de contrôle 49
FOOT CONTROLLER 7
FOOT VOLUME 7
FOOTSWITCH 7
Free EG 47, 81

G

Gate Time 88
Générateur de sons 10
Graphique des données de bouton 26
Groupe de paramètres 16, 25
Guide rapide de l'AN1x 17

H

hard (Kbd Vel) 93
HPF12 67

I

Impulsion (onde carrée) 61
Indication EDIT 54, 72
Initialisation d'une voix 97
Innr 1, 2, 3 61
Interrupteur d'alimentation (POWER) 7

K

Key Track (Free EG) 48, 82
Key Track (VCF) 68
KNOB PARAMETER GROUP 16, 25

L

Layer (VOICE SCENE SETUP) 76
Liste des catégories de voix 81
Local 94
Longueur (Arpège) 36
Longueur (Free EG) 48, 82
Longueur (SEQ EDIT/SETUP) 42, 91
LoopType (Free EG) 48, 82

M

Matrice de commande 51, 73
Mémoire tampon d'édition de SCENE 20
Mémoires SCENE 19
Messages d'erreur 112
MIDI IN/OUT/THRU 6
MIDI PtnTxCh (Arpège) 37, 87
MIDI PtnTxCh (Séquenceur pas à pas) 46, 87
MIDI PtnTxCh 87
MIDI Rx Ch 93
MIDI Tx Ch 93
MIDI 93
MIDI, A propos de 109
mix (Onde) 61
MIX/VCF 10, 66
Mode clavier (Kbd Mode) 35, 40, 86
Mode 72
Modes de changement de commande 96
Modes LAYER 22
Modulateur toroïdal 66
Molette MODULATION 15
Molette PITCH 15
Motif 90

N

Name 80
Niveau de bruit 66
Niveau VCO1 66
Niveau VCO2 66
No (Numéro de motif) 90
NO ([-]) 7
norm (Kbd Vel) 39, 41, 92
Numéro de commande (Motif SEQ EDIT/SETUP) 42, 50, 91
Numéro de dispositif 94
Numéro de jeu 74

O

Onde carrée 57
Onde en dents de scie 57
Onde LFO1 56
Onde sinusoïdale 56
Onde triangulaire 57
Onde (VCO1) 61
Onde (VCO2) 63
Oscillateur basse fréquence (LFO) 32
Oscillateurs 10
OUTPUT L/MONO, R 7

P

Pan 76
Param (Dly/Rev EF) 79
Param (Free EG) 48, 83
Param (Matrice de commande) 74
Param (Vari EF/EQ) 77
Paramètres bouton 54
PEG 31
PEG/LFO 54
PHONES 7
Piste 48, 82
Play EF (effet exécution) 43, 88
PmodDepth (VCO1, VCO2) 63
Point de partage du clavier 77
POLY (Mode) 72
Port (Mode) 25, 73
Position Base Free EG 49, 83
Procédure d'édition des voix 29
Procédure d'édition (Panneau) 71
Procédure d'édition (Voix) 29
Procédure d'enregistrement Free EG 84
Profondeur Amod (VCA) 70
Profondeur FEG 65
Profondeur FM 60
Profondeur Fmod (VCF) 68
Profondeur PEG 55
Profondeur PWM (VCO1, VCO2) 62
Profondeur Sync Pitch 59
Profondeur (Matrice de commande) 75
PROGRAM CHANGE 7
PW (VCO1, VCO2) 62

R

Rappel de voix 96
Rec (enregistrement) 49, 83
REFERENCE 52
Réglages d'usine 100
Réinitialisation LFO (Mode) 73
Reproduction de portamento 24
Résonance....65
Retard LFO1 58
Retombée (VCA) 69
Retombée (VCF) 64

S

Sauvegarde de SCENE 21, 99
Sauvegarde des voix 98
Sauvegarde SEQ 40, 46, 91
Sauvegarde 98
saw2 61
saw 61
SCENE 1 ....6, 19
SCENE 2 ....6, 19
Sélection d'une voix 14, 52
sel&norm 39, 41
sel&shift 39, 41
Sensibilité à la vélocité (VCA) 70
Sensibilité à la vélocité (VCF) 65
Separate 76
SEQ EDIT/SETUP 89
Séquenceur pas à pas 37
shift&norm 39, 41
SINGLE 22
soft1 (Kbd Vel) 92
soft2 (Kbd Vel) 93
Source PWM (VCO1, VCO2) 63
Source Sync Pitch 60
Source (Matrice de contrôle) 75
Sous-division Arpège 34, 88
Spécifications 116
SPLIT UNISON 23
SPLIT 23
Sustain (VCA) 69
Sustain (VCF) 64
Swing 88
Sync Pitch 59
Sync 31
SYNC/FM 58
Système 92
s/h Wave 58

T

Tableau vierge ...114
Tempo ...77
Tenue de pas ...45, 89
Tenue (Séquenceur pas à pas) ...38, 87
Tenue (Arpège) ...34, 87
Ton (VCO1, VCO2) ...61
Touche LAYER ...22
Touche PEG ...55
Touche PORTAMENTO ...24
Touche SCENE (ARPEGGIO/SEQ) ...35, 42, 87
Touche SCENE (Free EG) ...48, 83
Touche STORE ...33
Touche Sync Pmod ...60
Track Common ...47, 81
Track Job ...49, 83
Track No. ...48, 83
Transfert de données de mémoire ...94
Transposition clavier (Kbd Trans) ...92
Trigger ...47, 81
Type de boucle (SEQ EDIT/SETUP) ...42, 91
Type VCF ...67
Type/No (Arpège) ...34, 85
Type/No (Séquenceur pas à pas) ...40, 85

U

Undo ...49, 84
Unison Detune ...76
UNISON ...22
Unité de base ...42, 91
UTILITY SETUP ...92

V

Vari Ef Dry:Wet ...78
Vari EF/EQ ...77
VCA ...11, 68
VCF ...64
VCO ...10, 36
VCO1 ...61
VCO2 ...63
Vélocité clavier (Kbd Vel) ...92
Vélocité Fixe (Kdb Vel) ...93
Vélocité (Clavier) ...92
Vélocité (Play EF) ...37, 88
Vitesse LFO1 ...58
Vitesse LFO2 ...58
VOICE ARPEGGIO/SEQ ...85
VOICE COMMON ...77
VOICE FREE EG ...81
VOICE SCENE SETUP ...72
Voix ...9
Volume (VCA) ...69

W

wide (Kbd Vel) ...93

Y

YES/ENTER/-

FCC INFORMATION (U.S.A)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT: When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables.

Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE: This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the user's manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures :

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna.

If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the your local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA 90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

ADVARSEL!
Lithiumbatteri—Eksplosionsfare ved fejiatig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

VARNING
Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS
Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennttu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

NEDERLAND
NETHERLAND

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.

- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat ann het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeiing:
  Yamaha Music Nederland Service Afdeiing
  Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
  Tel. 030-2828425
- For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:
  Yamaha Music Nederland Service Center
  Address : Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
  Tel : 030-2828425

- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

SPECIAL MESSAGE SECTION (USA)

This product utilizes batteries or an external power supply (adapter). DO NOT connect this product to any power supply or adapter other than one described in the manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.

WARNING: Do not place this product in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! IF you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

This Product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by Yamaha. If a cart, etc., is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:
The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for long periods of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

Some Yamaha products may have benches and/or accessory mounting fixtures that are either supplied with the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using.
Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

NOTICE:
Service charges incurred due to lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

ENVIRONMENTAL ISSUES:
Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals.
In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

Battery Notice:
This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

This Product may also use "household" type batteries. Some of these may be rechargeable. Make sure that the battery being charged is a rechargeable type and that the charger is intended for the battery being charged.

When installing batteries, do not mix old batteries with new, or with batteries of a different type. Batteries MUST be installed correctly. Mismatches or incorrect installation may result in overheating and battery case rupture.

Warning:
Do not attempt to disassemble, or incinerate any battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by the laws in your area.

Note: Check with any retailer of household type batteries in your area for battery disposal information.

Disposal Notice:
Should this Product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc. If your dealer is unable to assist you, Please contact Yamaha directly.

NAME PLATE LOCATION:
The name Plate is located on the bottom of the product. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.

Model ____________________

Serial No. ____________________

Purchase Date ____________________

PLEASE KEEP THIS MANUAL

92-BP